€1,6

EDIÇÃO Nº 63 - JULHO 2002

# SUPER JOGOS

http://www.clubesuperjogos.com

# A TUA OPINIÃO!

- OPINIÕES
- NOVIDADES
- SOLUÇOES
- CODIGOS
- ENTREAJUDA dos leitores . . .

5 607853 026680 00063

**Revista Participada pelos leitores!**

# Editorial

**Olá Amigos,**

**Chegámos ao Verão, acabaram as aulas e as férias estão mesmo aí...**

Por isso mesmo durante os próximos dois meses, Julho e Agosto, a SuperJOGOS vai sair apenas uma vez por mês, e em Setembro voltaremos (se vocês assim continuarem a desejar) ao formato quinzenal.

Gostaria de que todos nós, deste lado e desse lado, aproveitemos este par de meses para repousar mas preparar bem a continuidade da colaboração que, aos poucos, está a voltar ao normal, o que é de louvar depois dos longos meses de ausência que marcou o passado ano.

E, basta ver o conteúdo desta edição para nos encorajar a nós, e naturalmente orgulhar a cada um de vós, pois em conjunto provamos que é possível dar voz a quem utiliza os jogos de computador, permitir que seja quem "compra" a ter e poder exprimir uma opinião sobre cada jogo que vai sendo lançado no mercado, tal como nos entreajudarmos para que todos possamos chegar vitoriosos ao final de cada novo desafio.

Este sempre foi o objectivo da SuperJOGOS e pensamos ser um objectivo nobre, que em nada vai contra os legítimos objectivos das editoras, e nos permite coexistir condignamente e por direito próprio num espaço editorial cada vez mais preenchido.
Este é o desafio que se nos coloca hoje e colocará amanhã, tal como se nos colocou ontem, já lá vão alguns anos, quando nos decidimos por este projecto.

Bem hajam todos vós que sempre se mostraram dignos de tal confiança, e nos permitem continuar a percorrer um caminho difícil mas, pensamos nós, louvável.

*Sérgio Alves*
*(sergio@clubesuperjogos.com)*

# Indice


| | |
|---|---|
| 3 | ... Do Correio! |
| 4 | E3 2002: A vitória... |
| 6 | Gran Turismo 3 |
| 7 | Mortal Kombat: Deadly Alliance |
| 8 | Kingdom Hearts |
| 9 | Metal Gear Solid 2 |
| 10 | Os FPS's de 2001 |
| 13 | Tony Hawk's: Pro Skater 3 |
| 14 | Virtua Tennis 2 |
| 15 | Final Fantasy X |
| 18 | Myst 3 Exile - A solução |
| 22 | Super Smash Bros Melee 4 - Códigos |
| 24 | Cartas Magic - Odisseia |
| 25 | Manga - Taiho Schichauzo |
| 26 | Metal Gear Solid 2 - A solução |
| 28,30 | Entreajuda, Socorro |
| 31 | A violência e os jogos |

A nossa capa:
**WarCraft III**, um jogo muito aguardado que sai no dia 8 deste mês (Portugal), e do qual esperamos a tua opinião para publicação já na próxima revista.


Tiragem desta Edição: 20.000 Exemplares

**Propriedade:** Ciberjornal - Sociedade de Comunicação. Lda • **Registo ICS Editora** - 219 992 • **Registo ICS Título** - 121 991 • **ISSN** - 0874-3584• **Sede:** Avª da República, 83 - 5º, 1050-243 Lisboa • **Nº Contribuinte:** 503 574 600 • **Envio Colaborações:** Superjogos, Remessa Livre 19451, 1992-960 Lisboa (não é necessário selo) **Director:** Sérgio Alves • **Coordenação:** Ana Martinho • **Redacção:** Ricardo Sérgio, Pedro Filipe, Rui Bastos • **Produção:** Carlos Pinheiro **Telefone:** 21 - 084 99 90 • **Telefax:** 21 - 084 99 95 • **E-mail:** superjogos@clubesuperjogos.com • **WebPage:** http://www.clubesuperjogos.com **Impressão:** SCARPA Impressores S.A., Av. Severiano Fa!cão 22,Prior Velho,2685 Sacavém • **Distribuição: MIDESA** Portugal, SA.


A SuperJOGOS é uma publicação onde é dado privilégio á colaboração de todos os leitores. Qualquer leitor está convidado a participar, basta que nos faça saber das suas opiniões, criticas e soluções que a sua experiência com determinado videojogo lhe permite exprimir. Façam-no!

**PRÓXIMA EDIÇÃO: 18 de Julho**

# Do Correio...

A Super Jogos sempre foi marcada pela elevada participação de todos vós, de todos nós. Esse cariz participativo e de entreajuda marcou e marcará para sempre esta revista.
Envia-nos as tuas ideias e opiniões, critica e comenta tudo o que vires nesta revista.
Os nossos contactos:

Por e-mail: superjogos@clubesuperjogos.com
Por Correio: Super Jogos - Remessa Livre 19451
1992-960 LISBOA

## Top SuperJOGOS

1 - Final Fantasy X
2 - Grand Theft Auto 3
3 - Metal Gear Solid 2
4 - Dungeon Siege
5 - Halo

Manda-nos um e-mail para:
superjogos@clubesuperjogos.com
e diz-nos quais os teus jogos preferidos?

## Gostaria de participar, mas como?

"Sou assinante da vossa revista e gostaria de participar activamente na sua construção.
Em primeiro lugar gostaria de ajudar aqueles leitores que têm problemas com os seus jogos (secção de entreajuda) mas na última edição não veio qualquer pedido de ajuda. Depois gostaria também de enviar o nome das cartas do meu baralho de Magic, para pedir opiniões aos leitores acerca deste. Por último. gostaria também de enviar uma solução de um jogo (RPG ou Estratégia). Sobre que parâmetros devo fazer tudo isto??
Gostava que me enviassem também as mais recentes novidades da revista..."
Sílvio Carvalho

Mascote Nº 1

## Mascotes!

Esta é aprimera mascote a votação, enviada pelo leitor Carlos Chan.
Se tens uma veia artística e queres participar neste nosso desafio, envia-nos já as tuas opiniões sobre as mascotes enviadas por outros e, porque não, os teus desenhos e/ou rascunhos.
Participa! Vamos dar uma mascote à Super Jogos!

### Resposta da redacção:

Bem, não sei como responder de forma clara a tudo isto, mas vou tentar:

"Sou assinante da vossa revista e gostaria de participar activamente na sua construção."

Óptimo, desde já agradecemos e vamos tentar fazer o melhor possível para que possa ser o inicio de uma excelente colaboração.

"Em primeiro lugar gostaria de ajudar aqueles leitores que têm problemas com os seus jogos (secção de entreajuda) mas na última edição não veio qualquer pedido de ajuda."

Nós estamos a encaminhar todos os pedidos de ajuda que chegam para a revista também para a lista/fórum de entreajuda via e-mail, assim tentamos que a resposta não tenha de esperar 1 ou 2 meses, seja mais rápida.
Agradecemos portanto a tua participação na lista sempre que possível, e assim possas ajudar-nos a tentar responder ao maior número possível de leitores. Penso que estejas registado, senão aproveita para o fazer em www.clubesuperjogos.com

"Depois gostaria também de enviar o nome das cartas do meu baralho de Magic, para pedir opiniões aos leitores acerca deste."

Fá-lo, envia essa lista de cartas...

"Por último. gostaria também de enviar uma solução de um jogo (RPG ou Estratégia)"

Mais uma colaboração que é sempre bem vinda...

"Sobre que parâmetros devo fazer tudo isto??"

Basta que te mantenhas em contacto connosco, para este mesmo e-mail, e já sabes que podes contactar sempre que queiras directamente comigo, para sergio@clubesuperjogos.com.

Depois, e sem servir de "pagamento", mas apenas em jeito de agradecimento, voltamos a oferecer ponto a todas as participações que saiem na revista, desde resposta a entreajuda a opiniões, soluções, etc. e estamos a reunir produtos na loja do clube onde esses pontos podem ser utilizados, valendo cada ponto 1 cêntimo, e dos produtos podes escolher desde livros, assinaturas e... Dentro de muito pouco tempo também teremos jogos e acessórios. Tudo com desconto para leitores e assinantes, e onde os pontos darão uma "ajuda extra"...

"Gostava que me enviassem também as mais recentes novidades da revista..."

Basta que te registes no Clube SuperJogos, em www.clubesuperjogos.com.
Passas a receber um e-mail da redacção, de quando em vez, a informar-te do que estamos a fazer, de como correm as coisas, de que ajuda necessitamos em especial, etc.

E pronto, espero que esta resposta seja igualmente útil a todos quantos desejem participar na SuperJOGOS.
Um grande abraço Sílvio, tal como a todos os leitores...

Sérgio Alves
(sergio@clubesuperjogos.com)

Viagem

# E3 2002: A v

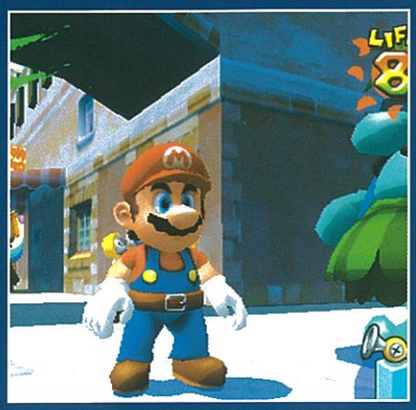
Por Patrick Dufty

Todos os anos no mês de Maio, a indústria dos videojogos concentra-se efusivamente na cidade dos anjos, Los Angeles e organiza durante 3 dias a maior feira de jogos do mundo inteiro. Este ano, mais uma vez, a Electronic Entertainment Expo, abriu as portas nos dias 22, 23 e 24 de Maio.

E pela primeira vez tivemos a presença das consolas de 128 bits: Playstation 2, Gamecube e Xbox. Podemos desde já afirmar que todas elas apresentaram fortíssimos lineup para a época que se avizinha, mas foi o lineup da Playstation 2 que mais nos impressionou.

A Xbox apresentou o primeiro serviço online para a sua consola, o Xbox Live que deverá ser lançado no final deste ano no território americano e no início do próximo ano na Europa. A Microsoft mais uma vez reafirmou a sua confiança no mercado europeu e o Xbox Live será o único serviço a utilizar exclusivamente a banda larga. Por sua vez, tanto a Playstation 2 como a Gamecube, apresentaram separadamente os seus próprios serviços online, dispondo de duas hipóteses: banda larga e ligação analógica. A Nintendo apresentou também à imprensa mundial os vários jogos que irá lançar durante os próprios meses, destacando-se entre eles o magnífico Super Mario Sunshine, Star Fox Adventures e Metroid Prime.

Desengane-se quem pensa que a E3 2002 foi exclusivamente uma feira de jogos para consolas. Os jogos para PC estiveram muito bem representados e destacamos vários pavilhões. Temos assim a Wanadoo que apresentou pela primeira um jogo de futebol na praia, o Pro Beach Soccer e a pérola da empresa, Haegemonia, um fabuloso jogo de estratégia es-



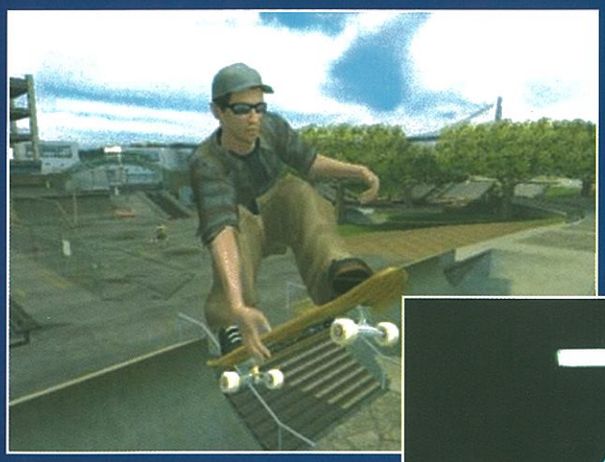
pacial em tempo real, muito parecido ao jogo Homeworld da Sierra. A empresa alemã, CDV Software mostrou-nos em privado um dos melhores jogos de estratégia que deverá ser lançado ainda este ano. Falamos do jogo Imperium Galactic III, um jogo viciante que certamente figurará nos vários top de jogos a nível mundial. Sudden Strike II, Neocron e Divine Divinity foram jogos que arregalaram os nossos olhos durante vários minutos. Uns passos mais à frente fomos encontrar os responsáveis da Arxel Tribe que apresentaram-nos o segundo Ring, um jogo de aventura que conterá novos cenários.

Mais escondido do público estava o pavilhão da Microids. Estivémos em

# itória dos videojogos

conversa com os programadores dos jogos de aventura Syberia e White Fear. Gostámos em particular do segundo jogo que será lançado para a Playstation 2 e que nos apresentava excelentes gráficos. No outro lado da E3 conseguimos encontrar a empresa alemã Jowood e tivemos a oportunidade de jogar os jogos Industry Giant II, Cultures 2 e Chaser. O primeiro e segundo jogo são de estratégia e o segundo é de acção. Ao pé da Jowood estava a DreamCatcher e um dos melhores FPS´s da feira, Gore, um jogo que nos recorda o jogo Quake III Arena e que até ao momento viu retirado do seu site mais de um milhão de demos.

A Activision por sua vez, orgulhava-se por apresentar o quarto Tony Hawk´s Pro Skater que mais



tarde vos falaremos, o FPS mais desejado da actualidade, Doom III e o segundo episódio do jogo Elite Force. Para assistirmos à apresentação da pequena demo do jogo Doom III tivemos que esperar 2 horas na fila para entrar dentro da pequena sala.

Três passos ao lado encontrava-se a Westwood a exibir a demo do próximo Command & Conquer, o Generals. Mais uma vez esperámos 2 horas para entrar na pequena sala da empresa onde era exibida uma demo.

Mais uma vez ficámos surpreendidos com o pavilhão da Electronic Arts. SimCity 4, Sims Online, O Senhor dos Anéis e o segundo episódio das aventuras de Harry Potter eram orgulhosamente exibidos nas dezenas de monitores que circundavam o pavilhão da EA.

A Disney apresentou pela primeira vez a demo do jogo Tron 2.0 e a Codemasters o melhor jogo de rally, o Colin McRae Rally 3. Tivemos a oportunidade de jogar a primeira demo do melhor RTS da feira, o Age of Mythology e sinceramente achamos que o pavilhão da Ensemble também era o melhor de toda a E3, exibindo um glorioso facho luminoso.

Mas a maior surpresa aconteceu no terceiro dia da feira quando assistimos em privado à apresentação do lineup da Lucas Arts e onde presenciámos à demo que na nossa opinião será o melhor jogo da E3 2002: Star Wars: Galaxies, um emocionante RTS Online que iniciará os seus primeiros testes no próximo mês em solo americano e canadiano.

Warcraft III e World of Warcraft da Sierra estão magníficos, embora o segundo jogo esteja ainda em fase de desenvolvimento. Temos também para vos oferecer mais à frente uma previsão de cada um deles.

O hardware para as consolas marcou uma extraordinária presença nesta feira com várias marcas a exibirem o primeiro monitor LCD para a nova consola da Nintendo, a Gamecube.

Ao longo dos três dias andámos centenas de quilómetros de pavilhão em pavilhão, foram-nos apresentados 1200 novos jogos, 24 novos acessórios para consolas e PC e recebemos cerca de 25 kilos de press-kits que trouxemos obviamente para Lisboa com muito cuidado. Resta-nos começar a preparação da próxima feira de jogos que irá realizar-se em Maio do próximo ano. Viva a E3 2003!!!

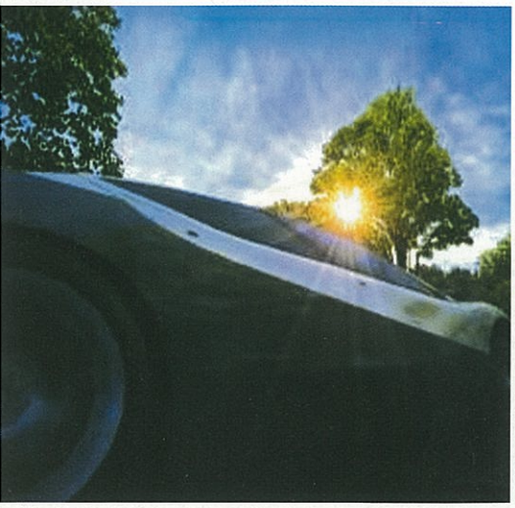
Opinião

# Gran Turismo 3

Opinião de Telmo Morgado

Plataforma: Playstation 2

Venho falar de uma pérola com rodas que me caiu nas mãos... Claro que estou a falar de Gran Turismo 3 para a PS2.
Este clássico estreou pela primeira vez na PS2 da Sony. E, logo que começamos o jogo somos presenteados com um filme de abertura digno de louvar.
Nesta sequela o primeiro ponto forte é o grafismo. Foram introduzidas inovações de vulto , tais como a presença do "conta-quilómetros", desta vez podemos mudar o óleo aos nossos bólides, existindo o seu símbolo no velocímetros que nos indica a altura de o mudar, o que é mesmo cool pois se formos ao AUTO podemos verificar que a cor do óleo que inicialmente era verde vai escurecendo!



O espaço ocupado pelos carros, quando por exemplo os vamos comprar, foi aumentado, ocupando todo o ecrã (é lindo). Desta vez não é preciso ir à marca do carro para lhe mudarmos as peças e afins, basta ir ao ícone apropriado no ecrã inicial, sendo de facto extremamente útil não tendo de estar a adivinhar a que marca um determinado carro pertence.
Podemos ter desta vez mais de 200 carros na nossa garagem, contra os 100 de GT2, existindo marcas e carros novos. Quanto ás corridas estão divididas em campeonatos, existindo cinco diferentes consoante a carta que temos e o nível de dificuldade. Por sua vez os campeonatos estão divididos em eventos, e após serem completados ganhamos novos carros. Quando terminamos o campeonato somos galardoados com cenas de vídeo espectaculares. Por fim, talvez a mais relevante novidade é que podemos conduzir carros de Fórmula 1, é verdade, são extremamente leves e rápidos. No entanto, existem certos aspectos que me desapontaram, como a secção de carros usados que desapareceu, quando travamos a fundo numa curva não aparecem as marcas da travagem. Desta vez também não podemos fazer as modificações de corrida nos nossos bólides (facto com que fiquei pouco desapontado pois era espectacular ver as pinturas nos carros), apenas podemos escolher duas vistas para o carro (por azar aquele que eu mais gostava desapareceu), por último e talvez a característica negativa mais enervante, é que após um campeonato longo ou uma corrida de horas de duração o carro que nos é atribuído é sorteado ao acaso de quatro possíveis, o que é aborrecido, pois existem carros que só se podem obter em corridas de endurance, bastante longas, e no fim de tanto esforço não nos sai o carro que queremos... É de morrer!
E, peço mesmo aos leitores que conhecerem dicas de forma a contornar este problema, que as enviassem para a revista, a quem peço que os publique pois muita gente estará interessada nesses truques...
Mas, não se assustem com estas minhas críticas, pois o GT3 é o melhor simulador de corridas automóveis que do momento, e todos estes aspectos menos positivos desaparecem logo que pegarem no jogo. Em minha opinião o GT3 é uma obra prima rara de se encontrar, essencial em qualquer PS2 digna desse nome...

OFERTA 500 PONTOS

Opinião

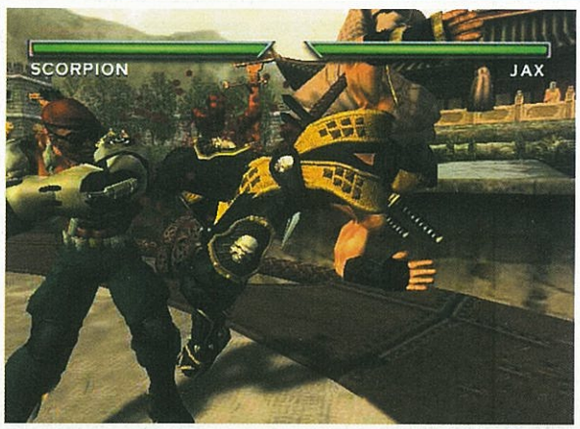
# Mortal Kombat: Deadly Alliance

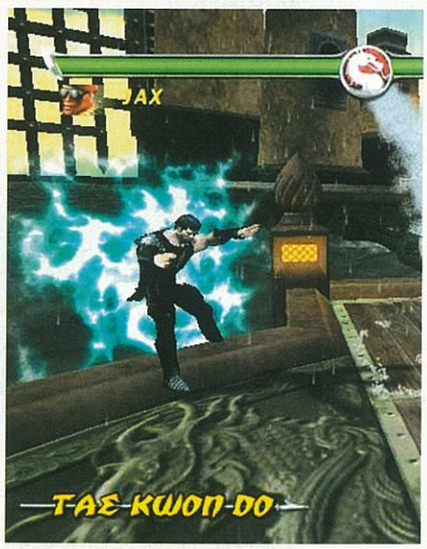
**Colaboração via Internet**

OFERTA 500 PONTOS

A Midway volta a atacar com o famoso Beat'em up, Mortal Kombat. Mortal Kombat Deadly Alliance prepara o mundo para um novo tipo de jogabilidade no que toca a jogos de pancadaria. O jogo vai sair para as consolas da nova geração(incluindo o gameboy advance) e terá, como já disse, um estilo de combate completamente novo! Cada personagem terá três estilos de combate diferentes. Por exemplo: A tua personagem está com o estilo de Kung Fu e para fazeres uma super combo fazes três ataques de Kung Fu e acabas a combo com um ataque de outro estilo, por exemplo Tae Kon Do.
As personagens serão as do costume, mais outras novas! Fãs dos ninjas ficarão felizes por ver que SubZero, Scorpion, e Reptile estão de volta!
O jogo terá vários modos.
O arcade - O jogador joga contra lutadores comandados pelo CPU; Konquest - O jogador escolherá uma personagem e terá que fazer "quests" com essa personagem, fazendo uma espécie de jogo Mytholigies; VS - O jogador terá oportunidade de lutar com outro jogador; Krypt - O local onde os prémios que ganhamos vão parar(modes secretos, etc.) e muitos mais! Infelizmente, devo avisar que o jogo não sairá no PC, incapacitando os não-donos de uma consola de nova geração de jogar este espantoso jogo.
O sistema de armas será mais complexo, podendo o jogador tirar armas da parede como lanças, espadas etc. Os "taradinhos" ficarão espantados com a maneira realista de 'algumas partes do corpo' das personagens femininas se mexem.
Agora vamos à descrição de algumas personagens:
- **Major Jax Briggs**, general das forças especiais.
Estilo de combate: Muay Thai e Tae Kon do.
Armas: Espadas
- **SubZero**, ninja
Estilo de combate: punho Shaolin e Tae Kon Do
Armas: Espada longa
- **Scorpion**, ninja demónio
Estilo: Karate e Hakido
Armas: Espada Ninja

Enfim, as imagens dizem tudo: Jogo excelente, com grandes gráficos e com muito trabalho posto, visto que está a ser feito já à uns bons anos. A data de saída nos EUA está prevista para 30 de Setembro 2002, cá em Portugal ainda não está prevista, mas espero que seja o mais breve possível.





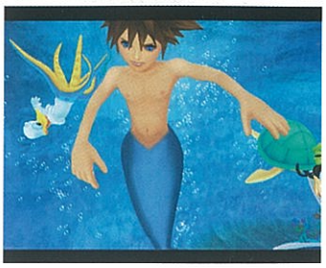
O melhor da E3

# Kingdom Hearts

Opinião do leitor Bruno Castro

Plataforma: PlayStation 2

OFERTA 500 PONTOS



Segundo os rumores que correm na Internet parece haver um consenso: o jogo Kingdom Hearts foi o que mais impressionou na E3, estando a ser, talvez, um dos mais esperados por "milhões" de desesperados utilizadores de Playstation 2 (a plataforma que é certa). Este jogos da SquareSoft, editores do eterno Final Fantasy, aliaram-se à Disney e... o resultado é um jogo que "mistura" as personagens da Square com as da Disney.

A história se passa-se num reino de fantasia, onde o jogador "encarna" a pele de Sora, um rapaz de 15 anos, e então teremos de procurar os nossos melhores amigos, Riku e Kairi, que se perderam depois de uma tempestade gigantesca. E é no desenrolar desta história que vamos encontrar o nosso (de todos nós) amigo de infância, o Pato Donald, tal como o Pateta (Capitão Goofy), e todos tentaremos encontrar o rei... Mickey, também desaparecido. Esta é a "trupe" da aventura, e juntos eles terão de se confrontar e derrotar Heartless, um personagem cujo único objectivo é espalhar medo e tristeza por todo o reino. Para além dos "famosos" personagens da Disney a Square "contratou" para contracenar neste jogo nada menos do que Yuffie Kisaragi e Squall Leonhart, dois "artistas" do Final Fantasy. Aqui, Yuffie terá um novo visual, enquanto que Squall se manterá fiel ao seu velho "look", embora agora possam "representar" num ambiente mais descontraído, ou não fossem seus pares Donald, Pateta e Companhia...

Mas, a "companhia" não se fica por aqui, pois os heróis (e paisagens) do mundo de Hércules e Alice no País das Maravilhas também marcam presença, mundos estes por onde iremos viajar e que serão totalmente interactivos

E, se o seu "verdadeiro herói" de sempre ainda não se encontra neste leque de personagens, então o que diz se lhes juntar a Pequena Sereia, Tarzan, Alladin, Dumbo, o Rei Leão, etc. Bem, se tu tens algum familiar a assistir ao campeonato do mundo de futebol, pode-lhes que dêm um "saltinho" ao Japão (e nesta altura não posso afirmar que ali acompanhem a nossa selecção, ai ai...) pois o jogo saiu há poucas semanas.

Caso contrário, se tens acesso à Internet então dá um saltinho ao site oficial do jogo:

http://www.squaresoft.com/playonline/kingdomhearts/

Opinião

# Metal Gear Solid 2

## Sons Of Liberty

**Opinião de António Paulo Chaparro**

**Plataforma: PlayStation 2**

Resolvi fazer a minha opinião sobre o MGS2 porque acho que o leitor Sérgio Oliveira não aprofundou muito a sua opinião na última edição. Não quero dizer com isto que seja má. Mas MGS2 é, sem dúvida, um excelente jogo e, com a minha opinião levanto o véu a mais algumas inovações que o jogo traz e muito mais.
Foi com grande ansiedade que eu esperei pela saída deste jogo. Tenho o anterior para a PlayStation, e adorei-o na altura - e ainda gosto dele agora - tendo-o completado várias vezes.
Assim que surgiram os primeiros rumores, e mais tarde os primeiros screenshots e imagens do jogo, resolvi que assim que fosse lançado em Portugal tinha de o comprar. Posso-lhes dizer que não fiquei nada arrependido d o ter comprado. Muito pelo contrario, ainda me surpreendeu mais. E para além do CD de jogo, MGS2 traz um DVD cheio de extras: entrevistas com a equipa, making-of, vídeos dos jogos MG e outros da Konami, galerias de desenho, e muito mais. mais uma razão para comprarem o jogo.

## O Jogo

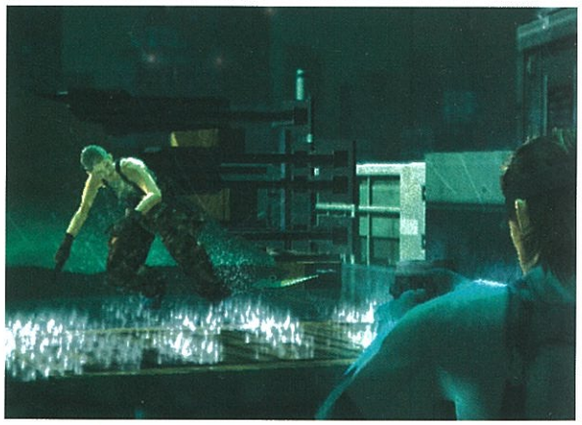
Uma coisa que se nota logo de inicio é que Hideo Kojima (criador do jogo) e a sua equipa não se pouparam em esforços para tornar este jogo memorável e numa experiência única de se jogar.
Começo por referir os gráficos. Incríveis, realistas e no limiar da perfeição. Uma boa amostra do poder da PS 2. Todo o jogo está envolto num grande realismo gráfico. As cenas em CGI estão muito boas. A sua qualidade quase rivaliza com as do Final Fantasy 10. Mas também no meio de tanta qualidade surge um pequeno problema que se estende pelo jogo todo. Estas cenas têm uma longa duração. O que faz com que aconteçam quebras de ritmo no jogo. Cenários e personagens estão, também eles, muito realistas. Uma das inovações/melhoramento que este jogo levou, é que agora os cenários têm a sua interactividade. Podemos disparar contra vidros, lâmpadas, extintores, guardas, etc. E a acção é perfeitamente realista.

## Jogabilidade

Solid Snake ganhou novos movimentos e habilidades. Por seu lado os sentinelas também estão mais inteligentes e perigosos do que nunca. Ao mínimo deslize eles arranjam-nos problemas. Desta vez, quando os aniquilamos, os seus corpos não desaparecem. Ficam ali onde os matámos ou se os tivermos atirado com um sedativo para dormirem. Esta é a melhor opção para aniquilar um sentinela. Se utilizarmos uma arma de fogo, o rasto de sangue deixado poderá alertar outros. O melhor também é esconder os corpos num local seguro. Existe agora essa possibilidade. Desta vez os sentinelas estão equipados com rádios. Se descobrem o jogador pedem logo por reforços. E digo-lhes por experiência própria, as hipóteses de sobreviver são mínimas. Outra novidade é que o arsenal de armas ao nosso dispor aumentou, e outros aparelhos e objectos úteis.
Dos novos movimentos e habilidades que têm as personagens jogáveis, incluem-se podermos disparar em primeira pessoa e andar pendurado em plataformas e objectos similares.

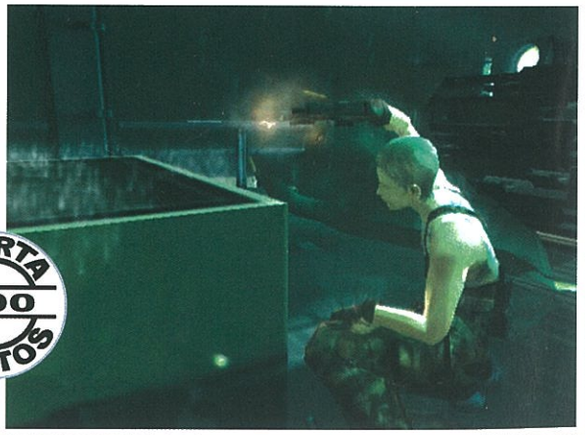
## Som

A Konami contratou um conhecido criador de música para filmes de Hollywood, Harry-Gregson Williams. Diga-se, fez um excelente trabalho. Som muito bom em todo o jogo. Outra coisa boa é que algumas cenas do jogo têm som Dolby Digital 5.1. Quem tiver um sistema de som na PS2 não irá ficar mal servido.



## História

MGS está dividido em duas partes, ou melhor, cenários. O primeiro, onde começa o jogo, é um cargueiro que traz no seu interior um novo veículo Metal Gear onde controlamos Solid Snake.
A segunda parte do jogo passa-se numa estrutura construída no Rio Hudson em Nova Iorque, chamada Big Shell. Aqui controlamos uma personagem nova no universo Metal Gear, Raiden. É o mais recente agente da FOXHOUND. Contem com muita intriga numa história muito melhor e mais bem trabalhada do que a do jogo anterior.



Como últimas palavras...

MGS2 é um grande jogo, e uma excelente compra. Se não tiverem uma PS2, este jogo é uma boa razão para a comprarem.

OFERTA 500 PONTOS

Retrospectiva

# Os FPS's de 2001

**Colaboração do leitor Fábio Jesus**

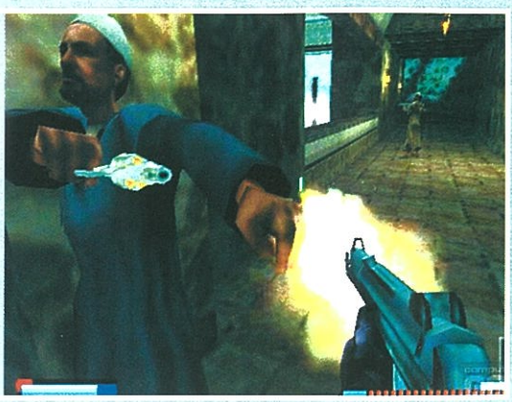
"Olá! Resolvi dar a minha contribuição para a excelente Super Jogos, e escrevi um artigo sobre os first person shooters de 2001, este que foi um bom ano para todos os fanáticos dos fps (como eu 8-)), com lançamentos para todos os gostos, desde fps militares, fps do estilo "matar tudo o que se mexe", e até algumas sequelas de clássicos, houve de tudo. "

Fábio Jesus

Perdoem-me os "consolómaníacos" mas, como eu não tenho nenhuma consola, vou-me focar nos fps para PC, na sua vertente single-player:

## No One Lives Forever

Começámos o ano em grande, com o lançamento do meu shooter favorito de todos os tempos. A sensual Cate Archer, para alguns "James Bond no feminino" num jogo inspirado nos anos 60. Gráficos Fantásticos, cenários distintos que nos levam de Marrocos aos gelados Alpes Suíços, com passagem pelas paisagens quentes das Caraíbas; uma inteligência artificial soberba ( é fantástico ver os inimigos derrubarem mesas para se protegerem, disparando apenas ocasionalmente); e ainda um toque de humor que torna a aventura mais leve (é hilariante ver um inimigo dizer ao seu colega que está cheio de vontade para ir à casa de banho, mas que tem medo de ser atacado mesmo nessa altura); e ainda um argumento fantástico que eu não vou desvendar para não tirar o gosto daqueles (poucos) que ainda não experimentaram o jogo; enfim, tudo misturado para criar um fps genial. Uma obra de arte pelas mãos da Electronic Arts.



## Project I.G.I.

Pelas mãos de uma desconhecida companhia, a norueguesa Innerloop chegou outro fps, "Project I'm Going In". Não se deixem levar pelo nome ridículo, este fps tinha tudo para se tornar um clássico, não fosse a terrível inteligência artificial (dois inimigos a conversar, nós de longe com a sniper matávamos um deles e o outro continuava normalmente a falar com o cadáver, como se nada fosse.

Um fps militar, com uma boa variedade de cenários, repartidos por missões, que vão desde a infiltração solitária até o atirador furtivo que protege a equipa de intervenção. Com uns gráficos fantásticos (aconselho vivamente, numa das missões na neve subir uma montanha e de lá de cima olhar para a base, é um verdadeiro regalo para os olhos), uma boa jogabilidade, e um som que recria perfeitamente o ambiente militar, só peca mesmo pela péssima inteligência artificial e pela falta de opção save no decorrer da missão. De qualquer maneira, aconselho a qualquer fã de jogos militares e aos fãs de fps em geral.

## Hitman Codename 47

Este jogo tem praticamente os mesmos defeitos e qualidades do anterior. Mr. 47 (sim, sim, o 47 do título é mesmo o nome do herói), é um assassino que tem que cumprir missões que lhes são mandadas fazer por outros.

Infelizmente, como no Project I.G.I. este jogo é uma boa amostra de que só bons gráficos não fazem um grande jogo. De facto, os gráficos estão muito bons como no IGI, mas (e há sempre um "mas") a inteligência artificial deixa muito a desejar, e alguns outros pormenores, como a falta de opção save durante a missão que nos obriga a repetir todo o percurso vezes sem conta. Além disto temos também o facto do jogo, apesar de por vezes nos iludir de que podemos utilizar vários caminhos para cumprir um objectivo (como acontecia em, por exemplo, Deus EX), na maior parte das vezes o objectivo só pode ser feito de uma maneira, só pode ser feito utilizando um caminho e não mais como pode às vezes parecer. Mais um boa ideia, que se tivesse sido correctamente utilizada podia ter dado origem a um grande jogo. Recomendado apenas a fanáticos por fps deste tipo.

## Gunman Chronicles

Não posso falar muito deste jogo, porque não o experimentei, portanto vou-me basear apenas no que li. Ao que parece, este jogo é a conversão de um mod de Half-Life para jogo. O motor da Valve, apesar de já contar com alguns anos foi "esticado" e conseguiu bons resultados.

O jogo passa-se num ambiente mais futurista do que o de Half-Life, com uma grande variedade de cenários que se passam em planetas distintos. A inteligência artificial parece estar razoavelmente boa.

Não posso recomendar nem não recomendar este jogo pelo simples facto de não o ter experimentado. No entanto, parece-me uma boa proposta pelas mãos da Rewolf.

## Delta Force Land Warrior

Tal como no anterior, não experimentei este jogo, portanto não posso falar muito dele. Neste jogo, finalmente a saga Delta Force mudou os voxels para polígonos, fazendo o jogo, finalmente, poligonal. De resto, e pelo que parece o jogo continua igual aos anteriores.
A nova proposta da Nova Logic Para os fãs da saga Delta Force.

## Serious Sam

2001 foi também o ano de Serious Sam. Este jogo da Croteam foi, como se costuma dizer, "um regresso às origens". Um típico fps onde se utiliza a táctica "matar tudo o que se mexe". Muito bem, temos que controlar Mr. Sam por vários níveis do antigo Egipto, matando centenas de inimigos como por exemplo zombies sem cabeça, entre muitos outros. Para esta difícil missão, Sam dispõe de um fantástico arsenal, que vai desde a Colt até às mais poderosas metralhadoras. O grafismo de jogo está razoavelmente bom, mas mesmo assim uns retoques em algumas partes não faziam mal nenhum. Enfim, se gostou de clássicos como Wolfenstein 3D ou Doom tem aqui uma óptima proposta para o deixar entretido durante semanas.

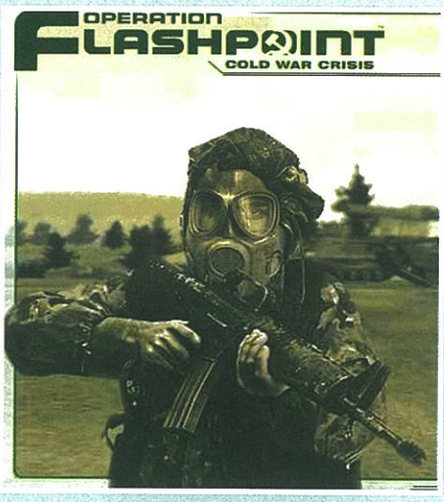
## Clive Barker's Undying

Uma atmosfera palpitante é o principal trunfo deste jogo. Mas não é o único. Uns gráficos fantásticos conjugados com uns excelentes efeitos especiais; um som super assustador que ajuda muito a atmosfera do jogo e uma jogabilidade muito boa são os outros pontos fortes deste jogo. Também o facto de podermos fazer feitiços com uma mão enquanto se dispara com a outra ajuda muito e permite fazer super combos. A história também está muito boa: a família Covenant sempre foi muito amaldiçoada, mas, especialmente na mais recente geração, morreram ou desapareceram quatro dos cinco irmãos, tendo o único sobrevivente, Jeremiah, pedido ajuda a Patrick, o qual lhe tem uma dívida de sangue. Nós controlamos Patrick, dentro e fora da mansão Covenant, mas mais lá dentro.

Dentro da mansão ocorrem coisas muito estranhas, como os fantasmas dos irmãos de Jeremiah a flutuar pelos vários compartimentos da casa ou uns ruídos estranhos que só aumentam a tensão. Enfim, se o seu forte são os jogos super assustadores com uma atmosfera de meter medo, este é o jogo para si.
Não recomendado a cardíacos.

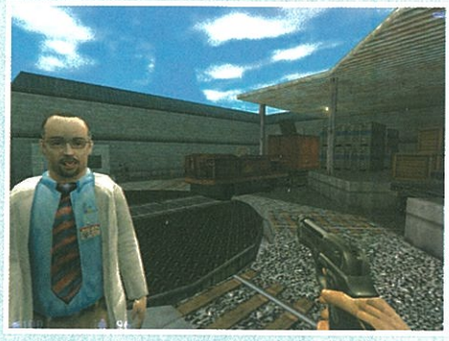
## Operation Flashpoint

Sobre este jogo tenho uma boa e uma má notícia. A boa é que este jogo é um espectáculo, a má é que é preciso um PC possante para o correr bem. Pois é, este jogo recria quase na perfeição o ambiente militar: tiroteios, corpos no chão, tudo e mais alguma coisa.
Este jogo, juntamente com Tom Clancy's Ghost Recon foi o melhor simulador militar do ano passado. Um ambiente militar fantástico cheio de pequenos pormenores que, apesar de quase insignificantes, são o que distingue um bom de um excelente jogo.
Tudo isto acompanhado com um som fabuloso que ajuda muito todo o ambiente. Recomendado a todos os fãs de fps em geral, mas que tenham um PC artilhado.




## Half-Life: Blue Shift

O último add-on para o todo poderoso Half-Life, não teve tanto sucesso como seria de esperar, tendo ficado muito aquém das expectativas.
A maior inovação é agora controlarmos Barney, em vez de Gordon Freeman ou o membro das forças militares. Também os gráficos sofreram alterações, ao nível das texturas, e ainda existe um enredo novo.
No entanto, apesar de todas as melhorias, já era tempo de existir algo de realmente novo. Assim, recomendo apenas aos fãs incondicionais de Half-Life.



## Codename Outbreak

Uma mistura de características de outros fps é o que este jogo tem para oferecer. Aliens de outros planetas, marines... pois, tudo aquilo que já se viu em outros jogos do género.

A princípio até se podia pensar que misturar grandes jogo até podia ser uma boa ideia, mas quando se experimenta o jogo é que se vê que afinal, originalidade é algo que não está presente. Já estava na altura de se ver algo de novo e não sempre o "cliché" do costume.
Recomendado apenas para quem ainda não se cansou de estar sempre a jogar a mesma coisa.

## Red Faction

Adorei este jogo. Conta-nos a história de Parker, um mineiro em Marte, que trabalha para uma companhia, a Ultor, e como todos os outros mineiros, é submetido a condições desumanas, o que dá origem a uma revolução, de nome Red Faction. Tudo começa quando o jogador assiste a uma discussão entre um mineiro e um guarda, e a partir daí torna-se um herói involuntário para salvar os mineiros das más condições da Ultor. A maior inovação deste jogo é o "Geo-Mod", isto é, a deformação das áreas de jogo em tempo real. Sim, é verdade, pode-se destruir estalactites para as fazer cair em cima de inimigos ou de tanques. No entanto, isto quase nunca é necessário utilizar para progredir no jogo, e não se pode destruir tudo, por exemplo materiais de metal são indestrutíveis. Os gráficos do jogo estão extremamente agradáveis, como por exemplo o estilhaçar de um vidro está super realista. Mesmo assim, alguns pormenores precisavam de ser limados, como os salpicos da água que estão muito "triangulares". Tudo isto acompanhado com um som extremamente agradável, e uma IA razoável para fazer um dos melhores fps do ano passado.

## Tom Clancy's Ghost Recon

Um dos melhores simuladores militares de sempre. A Red Storm esmerou-se e aqui temos o resultado. Mas um jogo da saga Tom Clancy's, desta vez o melhor de todos, cheio de pormenores fantásticos, numa aventura que ficou muito tempo nos discos rígidos de cada fanático por fps. Os gráficos, como seria de esperar, estão melhores do que nunca, com umas texturas belíssimas, e cheio de pormenores, como as árvores que, deixaram de ser um todo como em muitos jogos deste género, para ficarem mais dispersas pelo cenário, contribuindo assim para uma melhor experiência em termos de realismo. No jogo, podemos ordenar ataques do nosso esquadrão, ou ataques aéreos, estes últimos espectaculares.
O jogo tem uma grande variedade de missões, que não são fáceis, muito graças à fantástica inteligência artificial dos inimigos, que estão mais espertos do que nunca. Se gosta de fps militares, tem aqui uma grande proposta.

## Aliens vs. Predator 2

A sequela do famoso Aliens vs. Predator está fantástica. Durante o jogo podemos jogar com um de três tipos de personagens, cada um com a sua história própria: Aliens, que controlamos desde o seu nascimento, altura em que ainda são criaturas ?frágeis? que não se podem envolver em batalhas, tendo que as evitar sempre, até atingirem a sua fase adulta, em que conseguem destruir de uma vez só hordas de inimigos. Os aliens são a espécie mais poderosa do jogo, e podem até trepar paredes e andar pelo tecto e pelas condutas de ventilação, para assim surpreender os inimigos, caindo-lhes de cima ou saltando na direcção deles, movimento este que faz desaparecer imediatamente os inimigos, o que não é muito bom visto que os aliens precisam dos corpos dos inimigos para se alimentarem, e assim regenerarem a saúde; Predadores, criaturas mortíferas, que podem ficar invisíveis, têm quatro modos de visão, e ainda, como predadores que são, coleccionam trofeus, como as cabeças dos inimigos. Os predadores também podem usar armas como os humanos; E finalmente, os marines, comuns humanos, que são a raça mais vulnerável, e podem fazer o que os humanos podem. O ambiente está mais assustador que nunca, principalmente na carreira do marine: explosões súbitas, corpos pendurados no tecto, e também o escuro dos cenários são tudo coisas que só servem para aumentar a tensão. De resto, o grafismo está bom, assim como o som, super assustador, e a IA, que está razoavelmente boa. Assim, super-recomendado a todos os amantes de first person shooters.

## Return To Castle Wolfenstein

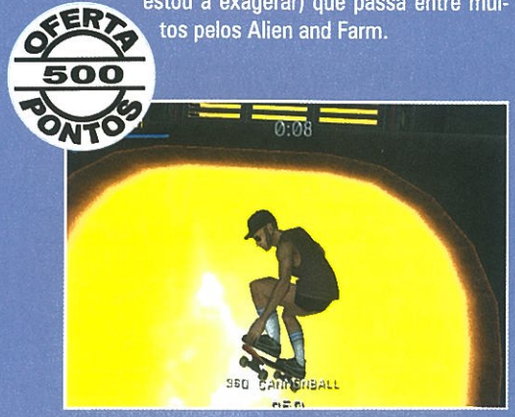
O último fps de 2001 foi a sequela do "avô" dos fps (avô porque Doom é considerado o "pai"), Wolfenstein 3D, que, apesar de não ter sido o primeiro, foi aquele que realmente despertou a atenção dos jogadores para os First Person Shooters. E o regresso ao castelo não podia ser melhor: Um grafismo espectacular, que cobre uma diversidade de cenários fantástica, com umas texturas de fazer inveja, e com "pequenos grandes" pormenores, como a grande qualidade das tochas nos níveis subterrâneos do cemitério, entre outros. Quanto ao grafismo, não podia ser melhor, assim como o som, que nos envolve em todo o ambiente de jogo, e à fantástica IA: os soldados ao mínimo barulho que ouvem, olham para todos os lados, procurando por nós, soam o alarme, e ficam alerta para quando nos virem não dar hipóteses (para terem uma ideia da qualidade da IA, experimentem atirar uma granada para um nazi para ver o que acontece). Os cenários, como já referi acima, estão muito diversificados, começando (adivinhem) no castelo, passando pelos subterrâneos de um cemitério, e até com algumas missões ao ar livre, todas elas fantásticas. Também os inimigos são em grande quantidade, entre eles soldados nazis, zombies e outras criaturas sobre-naturais, até todas as espécies de monstros robots, muito mais fortes do que os outros, como é o caso dos super-soldados, criaturas mortíferas, quase indestrutíveis. Claro que para ultrapassar todos estes inimigos, B.J. Blaskowicz (o herói) tem ao seu dispor um arsenal capaz de fazer inveja a Duke Nukem, algumas baseadas em originais, outras inventadas pelos designers: Desde as pistolas automáticas, a indispensável sniper, uma sniper modificada e mais potente, as mais diversas metralhadoras, até ao arsenal mais pesado, como o lança raios que ?frita? todos os inimigos que apanhe, até à poderosíssima e minha favorita Venom Gun, capaz de reduzir os adversários a pó, passando pelo lança chamas, visualmente, a arma mais espantosa de todo o jogo, com as chamas que saem da arma a serem quase verdadeiras. Quanto a mim, o segundo melhor fps de 2001, logo a seguir ao No One Lives Forever, e portanto, recomendadíssimo.

Opinião PC CD-Rom

# Tony Hawk's: Pro Skater 3

**Opinião de David Sena**

Sobre o Tony Hawk´s: Pro skater3, devo dizer que logo para começar somos brindados com um excelente vídeo a que já nos acostumámos nos antecessores. De seguida reparamos no menu que está bastante original pois é uma "skateshop".
Para quem nunca jogou a Tony Hawk tem um tutorial bastante bom e completo. Em relação às tarefas e às pontuações não pensem que é muito fácil ganhar tudo em pouco tempo, pois as tarefas são muitas e nas competições são necessárias altas pontuações para se ficar entre os três primeiros classificados. Ainda existem níveis e personagens secretos para desbloquear entre os vários filmes e já os clássicos "cheats".
Passando às personagens houve uma ligeira mudança pois o skater Bob Burnquist deu lugar ao skater Bam Margera.
Falando agora em relação ao níveis estes são enormes e são bastante "interactivos" pois, por exemplo, no nível de Los Angeles temos a sensação de estar numa verdadeira cidade. As opções create-a-skater e park editor estão muito mais desenvolvidas podendo nós na primeira entre muita coisa criar raparigas, pôr tatuagens, vários tipos de barba, etc.
A jogabilidade está igual a si mesma, ou seja, excelente e os truques além de muitos são espectaculares. Entre todos os truques a maior novidade é o famoso "revert" que consegue que continuemos um truque após termos saltado numa rampa.
Outra das novidades é a possibilidade de jogar pela Net que conta com vários modos de jogo.
Para finalizar o som está perfeito (a sério, eu não estou a exagerar) que passa entre muitos pelos Alien and Farm.




Opinião PC CD-Rom

## Serious Sam: The Second Ecounter

**Opinião de Francisco Estanqueiro (oZzFeST)**

Serious Sam: The Second Ecounter é sem dúvida um dos essenciais de 2002 para os amantes de First Person Shooters. Este jogo tem um estilo muito próprio pois ao mesmo tempo que chacinamos os nossos inimigos damos boas gargalhadas ao ver os comentários sarcásticos de Serious Sam: "Embrace Yourself", "Momma's Back!", etc. Os gráficos deste excelente jogo estão a mesmo bem produzidos e nítidos. O jogabilidade online também está muito bem desenvolvida tendo modos deathmatch, cooperative play e scorematch.
O som continua genial tal como no primeiro titulo: The First Encounter.
Um jogo digno do nosso dinheiro.
Internet: http://www.croteam.com

OFERTA 250 PONTOS

Opinião

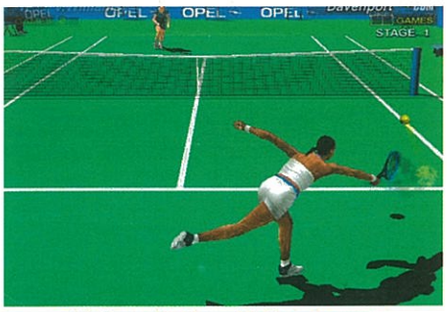
# Virtua Tennis 2

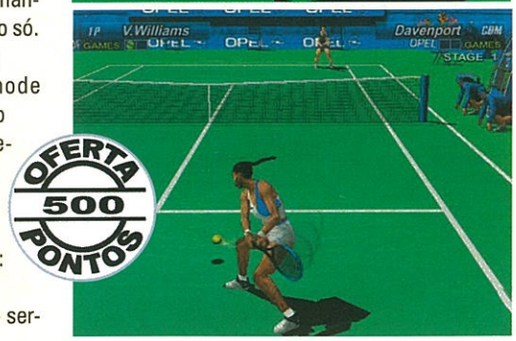
**Versão PC**
**Opinião de David Sena**

O Virtua Tennis foi um jogo que fez sucesso na Dreamcast e entra agora "a abrir" no PC. Quem acha que a conversão iria tirar a piada a este título, mude de ideias pois ele está excelente.
Para começar, temos vários modos de jogo e algumas personagens disponíveis e, à medida que vamos avançando no jogo vamos desbloqueando outras personagens e também níveis. Os gráficos estão excelentes bem como a jogabilidade que está como nos habituámos na Dreamcast, ou seja, excelente também. Em termos de longevidade o jogo demora algum tempo a acabar mas são horas bem gastas pois é um título mesmo bom.

**Versão DC**
**Opinião via Internet**

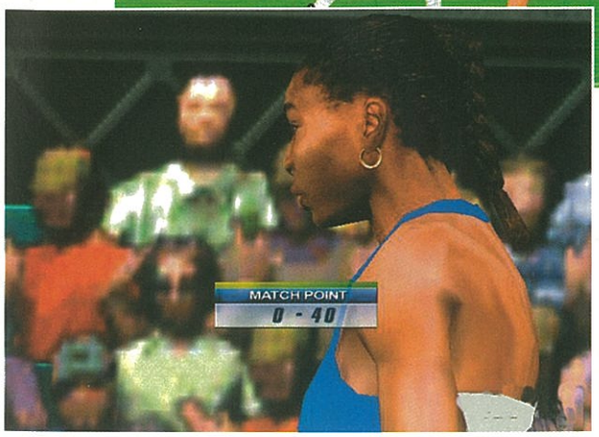
Se Virtua Tennis 1 era uma bomba, o que seria este? Esperei com ansiedade durante este mês para recebê-lo, e finalmente, chegou às minhas mãos. O Virtua Tennis 2 contém algumas novidades, tal como a inclusão de tenistas, algumas conhecido tal como as irmãs Williams e Sanchez-Vicario, um World Tour Mode mais aprofundado, um pouco mais fluido e realista. Enfim... o jogo melhorou em muitas coisas. Tem um óptimo visual, com personagens muito bem detalhadas e estádios reais. O som do jogo é bastante bom, mas o ponto fraco do jogo é a sua música. No VT1 tínhamos uma música rock bastante boa, em VT2 passa a música electrónica, que não é tão boa como a de rock. A jogabilidade é simples e intensa, tal como todos os jogos de tennis deviam ser. A longevidade é impressionante, devido ao World Tour mode, em que criamos duas personagens que vão desde os piores aos melhores, passando por torneios, por treinos e por lojas para comprar diversas coisas. O mode para 2 jogadores, tanto em singles como em doubles é bastante viciante. Resumindo e concluindo, VT2 é uma compra obrigatório para todos os amantes de tennis e não só.






Pontos positivos:
- World Tour mode mais aprofundado
- Personagens femininas
- Gráficos

Pontos negativos:
- A música
- O botão Lob não serve para nada.




## Max Payne 2 por 8 milhões

Notícia de Francisco Pacheco

Ora reparem bem nesta notícia que encontrei na Net:
O jogo Max Payne saiu recentemente para as consolas PS2 e Xbox, depois do PC. A Take 2 vem agora anunciar que vai pagar oito milhões de dólares às Apogee Software e Remedy Entertainment para que desenvolvam um segundo jogo do Max Payne. Portanto, olhando para este investimento faz-nos ficar à espera de um grande jogo, vamos esperar...

OFERTA 250 PONTOS

# FINAL FANTASY X™

ファイナルファンタジーX

Opinião de Dmikado

Eis a minha opinião sobre o recentemente lançado Final Fantasy X, do qual felizmente já tenho uma cópia.

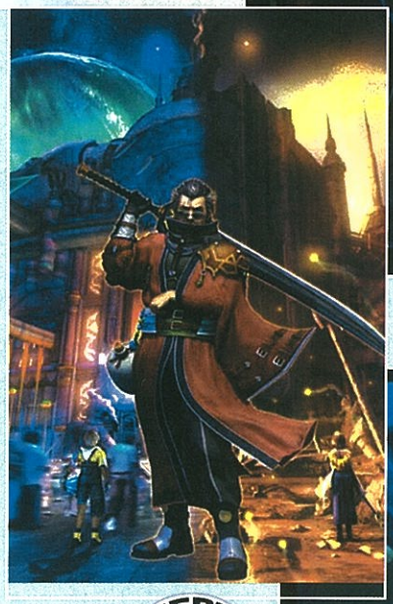
Se são já adeptos da série FF, então não podem perder mais este número por várias razões, e uma delas é pelos belíssimos gráficos, característicos já da saga.

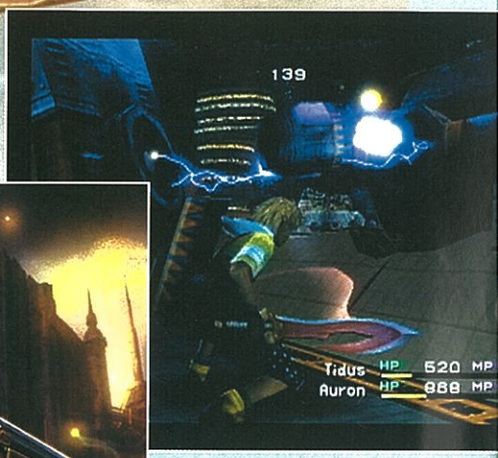
Mas este FF traz muitas outras novidades. Se estavam habituados a ler todas as legendinhas, esqueçam. Agora, quase tudo é falado, apesar das legendas ainda aparecerem no ecrã.

Se estavam à espera de um jogo de cartas, bem o podem esquecer pois neste título elas não entram. Além disso, o sistema de "level up" foi totalmente renovado. Os personagens não recebem Exp no fim das batalhas mas sim AP.

Existe então a chamada Sphere Grid, onde existem umas cavidades onde se devem colocar as esferas encontradas nos finais das batalhas. Cada cavidade tem uma opção diferente, desde aumentar os valores de força e magia até aprender habilidades especiais. Cada personagem desloca-se na grelha como se fosse num tabuleiro de jogo, sendo que só pode activar uma cavidade onde se encontra ou que esteja adjacente à sua posição actual. Aqui entram os AP que se obtêm, visto só podermos deslocar o personagem tantas "casas" quantos os níveis de AP que obtemos.

No início é um pouco confuso, mas depois de jogarem uma vez, percebe-se bem. Outra novidade está nos Summons. Aqui, só uma personagem pode invocar os Aeons, os espíritos da Natureza. Quando estes são chamados para a batalha, todos os outros lutadores retiram-se. Os Aeons fazem então as vezes dos lutadores, permanecendo em campo até que termine a luta ou até que o seu HP chegue ao zero. Neste caso, os lutadores retomam as suas posições iniciais. Mas, os Aeons não necessitam de morrer para saírem da luta: podem ser dispensados da mesma.






Os Mini-Jogos também vieram para ficar: desde partidas de blitzball e treino de Chocobos até a puzzles que temos de solucionar antes de termos acesso aos restantes Aeons, visto começarmos com apenas um.

OFERTA 500 PONTOS

O sistema das batalhas também foi remodelado. A velhinha ATB deixou de existir. Em vez disso, temos um quadro que mostra qual a sequência de ataque dos personagens que pode ser alterada se um lutador ficar muito ferido e precisar de descansar ou se utilizar uma magia ou habilidade especial. Mas outras acções fazem com que joguemos mais vezes que o adversário, por isso, é uma questão de experimentar. Outra novidade: todos os personagens do grupo podem participar na batalha. Se não quisermos o personagem actual, damos-lhe a ordem e ele sai disparado da batalha, entrando de seguida o personagem escolhido, por vezes, mandando uma "boca" aos restantes. Os lutadores falam entre si durante a batalha para darem dicas sobre como se deve atacar cada inimigo.

Só tenho mais uma coisa a dizer: mesmo que nunca tenham jogado FF antes, este é de certeza um título que devem obter, por isso, dirijam-se já à loja mais próxima e peçam a vossa cópia.

Opinião

# Final Fantasy X

Colaboração de Kiv an [zkivan@hotmail.com]

## A História

Final Fantasy X é a história de Tidus que após ter sobrevivido miraculosamente à destruição da sua cidade natal, acorda entre umas ruínas e conhece uma jovem chamada Yuna. Como Summoner, ela tem de viajar para templos distantes e aprender a arte secreta de invocar os poderosos Aeons de outrora, com o fim de derrotar o "Sin". Este FFX é o primeiro título da saga com vozes, e mostra-se com ambientes em total 3D que integram o movimento real com batalhas, podendo os jogadores mexerem-se e desafiarem batalhas no mesmo mapa e ambiente. Em espectaculares FMV's as personagens desenhadas por Tetsuya Nomura trazem-nos um realismo impressionante. Tal como nos outros Final Fantasy, os jogadores poderão jogar novos mini-jogos, assim como vencer o torneio e a liga de Blitzball e traduzir a língua de Al Bhed, coleccionando variados volumes.
Este FFX trás um novo sistema de combate com um sistema único de desenvolvimento da personagem - o "Sphere Grid". Neste, os personagens vão ganhando spheres que depois podem aplicar para a personagem ganhar habilidades e melhorar as suas stats.

## Personagens

### Tidus

Idade: 17
Sexo: Masculino
Arma: Sword

Tidus é o personagem principal. Trata-se de um jovem alegre e vivo, jogador activo da equipa de Blitzball de Zanarkand Abes, que percebe bem a situação à sua volta e tem uma coragem tremenda . Ele não tem uma boa impressão do seu pai, Jecht, que foi uma grande estrela de Blitzball nos seus dias. Ele não é o personagem mais equilibrado no jogo, mas é provavelmente mais equilibrado que outros. É um bocado mais ágil que Kimahri, por enquanto mais fraco que Auron, e não tem nem de perto os poderes mágicos de Yuna. Tidus não é bem um lutador, mas sim um estrategista. Podem não ficar impressionados com as suas "stats", mas provavelmente vão ficar impressionados com o que ele pode significar para a vitória da equipa.
Os movimentos e reflexos rápidos de Tidus permitem-lhe atacar até mesmo os inimigos mais rápidos com facilidade.

### Yuna

Idade: 17
Sexo: Feminino
Arma: Staff

Filha do grande Summoner Braska, e Summoner tal como o pai.

Honesta e determinada, Yuna embarca numa aventura para aprender a arte de Summoning para poder derrotar o Sin.
A magia de Yuna é quase o dobro da Lulu...portanto ensinando-lhe Fire e Blizzard cedo poderá fazer mais dano que o Fira ou o Blizzara da Lulu. Yuna pode não ser grande lutadora mas aumentando as suas stats vai ser crítico no sucesso dos seus summons.

Embora Yuna seja um pouco fraca, os seus summons podem fazer um tremendo dano físico.

### Wakka

Idade: 24
Sexo: Masculino
Arma: Bola de Blitzball

Capitão da equipa de Blitzball de Besaid Village, the Besaid Aurochs. Wakka pretende retirar-se da equipa e do desporto a seguir ao torneio deste ano, para poder ser guardião de Yuna a tempo inteiro.
É um homem muito religioso, e embora, ele consegue irritar os companheiros que estão à sua volta. Ele não é de longe o mais forte, mas também não é o mais fraco. As suas stats são médias, mas as suas habilidades Silence e Dark Attack são logo cedo de grande valor. A sua bola de Blitzball é a arma mais exacta do jogo. Ele é especialmente forte contra inimigos voadores.

### Auron

Idade: 35
Sexo: Masculino
Arma: Sword ou Long Sword

Conheces este personagem logo no principio do jogo. Auron é um guardião legendário que derrotou o Sin ao lado de Braska e de Jecht dez anos atrás. Com uma personalidade correspondente à sua imagem, homem de poucas palavras, ele conduz Tidus e Yuna na sua missão de derrotar o Sin outra vez.
É um personagem competente e definitivamente de confiança em quase todas as batalhas com bosses. Ele leva uma espada que é capaz de infligir grande dano nos inimigos com armaduras e carapaças fortes.

## Lulu

Idade: 22
Sexo: Feminino
Arma: Moogle

Mestre em magia negra e guardiã de Yuna, tal como Wakka e Kimahri.
Tem uma relação com a Yuna de irmã mais velha. Ela não é muito emocional e é boa a esconder os seus sentimentos, mas ela é uma personagem de forte vontade que tem muita consciência do que a rodeia. A especialidade dela, como já disse é a magia negra.

## Rikku

Idade: 15
Sexo: Feminino

Rikku é tal e qual outra Yuffie ou Selphie, mas tem um melhor controlo nas diversas situações e é mais emotiva que as suas companheiras dos outros FF, uma rapariga esperta e bonita, membro da Al Bhed tribe. A personalidade dela é positiva, e não tem medo de falar de si e das ideias dela. Ela não é lá grande lutadora mas podemos adquirir muitos items com ela. Ela pode derrotar inimigos mecânicos com facilidade, pode roubar items raros e subornar inimigos.

## Kimahri Ronso

Idade: 25
Sexo: Masculino
Arma: Spear

Um jovem guerreiro da Ronso tribe que tem protegido Yuna desde que ela perdeu os pais à dez anos atrás. Silencioso e reservado, ele é profundamente leal a Yuna e serve a sua lealdade como guardião. A sua habilidade Lancet permite-lhe retirar MP e HP e também aprender técnicas dos seus oponentes.

## Seymour Guado

Idade: 28
Sexo: Masculino

Um líder carismático da Guado Race, Seymour é admirado e aclamado por muitos cidadãos de Guado. Nascido na aristocracia, ele herdou o título de "Maester of Yevon" e tornou-se líder da Guado tribe depois da morte precoce do pai. Penso que é um dos bosses finais.

Opinião

# Final Fantasy X

**Opinião de Bruno Moreira**

Finalmente nós, Europeus, tivemos acesso à 10ª maravilha: Final Fantasy X
O jogo supera todos os seus antecessores nos gráficos, que parecem os famosos filmes CCG dos 3 Final Fantasy's anteriores.
Em relação ao som, este ultrapassa o nível de Final Fantasy VIII (o Final Fantasy que, para mim, teve o melhor som até chegar este Final Fantasy) e com estas palavras discordo com o leitor Sérgio Oliveira que disse, na última edição da SJ, que o som Metal Geal Sólid 2 não era ultrapassado nem mesmo pelos Final Fantasy. Mas não estou a criticar o Sérgio Oliveira, apenas pretendo dizer o que eu acho, pois até gostei de ler a sua opinião e reconheço que o Metal Geal Sólid 2 é de facto um óptimo jogo, mas...
Voltando ao que interessa, o Final Fantasy X, a história está mais uma vez espantosa, com um rapaz jogador de Blitzball (ou outro nome parecido) que está num jogo enquanto Sin ataca a cidade onde ele mora e começa a destruir tudo. Nessa terra conhece um homem chamado Auron e ambos viverão depois uma pequena aventura (pode parecer grande mas, comparado com algumas partes do jogo em temos de vencer monstros gigantes isto é uma "pequena aventura").
Nos combates, nos GF's (Summoners ou algo parecido ou Aeons) ao contrário dos seus antecessores podemos utilizar um ataque que só ele tem, ou um poder que também só ele tem. Os Aeons são: Shiva, Ifrit, Anima, Bahamut, Valefor, Mega's Thee Sisters, Ixeon e Yoshibo.
As personagens são Yuna, Tidus, Auron, Kimahri Lonzo, Lulu, Rikku e Wakka. Cada personagem tem no inicio um Overdrive que se pode usar quando a barra, por baixo dos Hit Points e dos MP, estiver cheia. Os MP também são importantes porque, por exemplo, a Yuna precisa deles para poder fazer a Magia Branca que serve para curar, entre outros. Na diversão, só se pode encontrar um problema: o excesso das batalhas. Por exemplo, se estás numa colina e, de 10 em 10 passos, aparecem 3 monstros que, no fim, se tornam enjoativos. Felizmente a inteligência deles não é muita e, se usarmos o Ifrit que se apanha numa caverna contra alguns monstros de fogo eles usam o Fire (Fogo) e este em vez de tirar energia dá-lha.
Neste Final Fantasy e em muitos outros devemos falar com toda a gente (é que há pessoas que dão armas, itens, etc.).
Alguns dos menus são novos e, por isso, aconselho que mal comecem a jogar vão aos menus descobrir o que faz cada opção. Um pouco mais à frente do início, numas bolas de Cristal, podemos jogar o jogo que 2 dos nossos heróis adoram: o Blitzball.
Este Mini-Jogo extra é um pouco complicado dominar mas, ao fim de algum tempo, vai ser um óptimo jogador (como eu eh! eh!). Este Final Fantasy superou todas as expectativas e, é tal como o Sérgio Oliveira diz sobre o Metal Gear Sólid 2: uma pontuação 101 de 100 também se pode aplicar a este Final Fantasy.
A Square tem alguns truques que são bem difíceis de encontrar, como é o caso de, por exemplo, no navio em que temos de matar um monstro e um polvo. Nesse navio há umas escadas que nos levam até ao piso de baixo e, uma vez lá podemos ir a uma sala que fica do lado esquerdo e aí começar a dar pontapés a uma mala e, por cada pontapé, recebes uma poção. Ao todo podes obter 20, o que deve chegar para vencer esse monstro e o polvo. A Square voltou a surpreendermo-nos com esta 10º maravilha que, não será nem por sombras a "fantasia final". Este é, sem dúvida, o melhor Final Fantasy de todos, em minha opinião a todos os níveis. Portanto, quem tenha dinheiro suficiente para o comprar, faça-o.
É que, ainda vos informo que dentro vem um DVD Disc

Solução PC CD Rom

# Myst 3 Exile

**Solução feita por TheGameRIPers**

"Aqui está a solução para um grande jogo, mas... peço ajuda a quem me possa ajudar, já que no "Capítulo Cinco - Amateria: A Idade das Forças Dinâmicas" o jogo crasha no meu PC, e já instalei os dois últimos patches sem resultado. A quem já tenha tido este problema e conseguiu resolvê-lo que me diga como foi, pois o jogo é bastante interessante..."

TheGameRIPers

## Capitulo 1- Tomahna

**O Quarto do Sol e a Sala de Estudo**

O jogo começa em Tomahna e tu estás no Quarto do Sol a ver as montanhas desérticas, quando aparece Catherine e a sua filha Yeesha.
Ela vai sentar-se no banco à esquerda para brincar com o bebé e tu segues pela porta de vidro verde-marinho para a Sala de Estudo.

Atrus não está lá, pois ele anda a ver as fechaduras das portas por causa dos ladrões. A casa teve uma visita não convidada e ele quer deixar a casa segura para ter umas férias com a sua mulher e filha e com os sobreviventes da civilização D'ni na Releeshan Age.

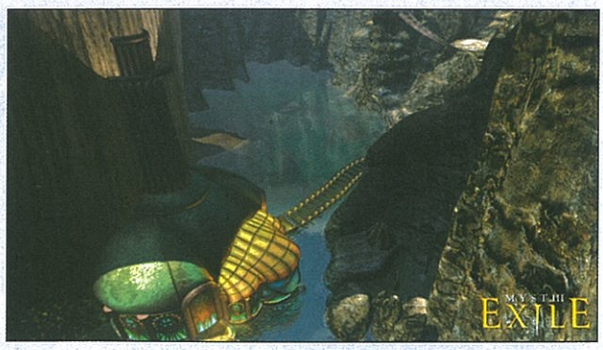
Quando entrares na Sala de Estudo, podes dar umas olhadelas pelos objectos e pinturas da cultura de Releeshan. Vai para trás da secretária de Atrus e verás um livro que te vai parecer familiar (se já jogaste os outros Myst, conheces o livro de certeza) numa estante com pé. Clica nele para veres o emblema D'ni. É o número cinco (5). É o livro de Gehn's Fifth Age. Abre-o para veres a chama do holocausto que ficou quando a frágil Gehn's foi destruída.

Deixa o livro e vira-te para esquerda para veres uns objectos não-funcionais numa prateleira. Olha para a secretária de Atrus e lê a mensagem para Tamon. Verás que Atrus está mesmo muito preocupado com a segurança de Tomahna. Lerás também uma breve história que envolve Atrus e os seus filhos, Sirrus e Achenar em Myst.

Depois de examinar todos os itens na secretária, vai até ao centro da sala para veres um globo no pedestal de bronze. Clica uma vez no globo para veres o livro de Releeshan que está bem seguro. Clica outra vez para Atrus aparecer e cumprimentar-te e pedir desculpas pela demora e dá-te o diário onde ele tem escrito algumas linhas de Releeshan Age.
Hora de FMV!

## Capitulo 2- J'nanin

J'nanin é uma ilha estéril com muita pouca ou nenhuma vida animal/vegetal. Uma ilha rodeada por água ladeada por caminhos de terra ou por pontes e escadas. Esta ilha vai ser uma experiência de aprendizagem para ti. Precisas de achar os livros de Atrus e aprender com eles.
Primeiro tens que achar o ladrão e ver o que ele está a fazer no momento.
Passa pela ponte de metal até veres uma escada na parede, sobe a escada e segue pela ponte até à construção com uma forma esquisita (parece um observatório). Não vais conseguir abrir a porta, olhas lá para dentro e vês o ladrão com o livro Releeshan. Bem, por agora não vais conseguir a porta.
Volta-te e vê a paisagem, vais reparar que o "observatório" (vamos o chamar assim), situa-se num rochedo grande num lago de água no meio da ilha.
Volta para onde começaste quando entraste aqui na ilha e olha para o pedestal com um farol redondo. Repara na cor vermelha no topo. Se olhares para por ele não vês nada, roda-o uma vez e vais ver água do mar, roda-o mais uma vez e vais




ver outro farol redondo igual, mas com uma cor diferente por cima, uma cor roxa.
Depois de veres isso segue para a frente pela ponte onde está monólito em forma de corno a sair da água do mar. Ao lado desse monólito está um buraco no chão, entra nesse buraco pelas escadas e vai na direcção da porta.

Pois é, não consegues entrar, pois tens um barril enorme à tua frente e nem podes passar por cima nem pelo o lado. Se olhares bem, vês uma bocado de pau ou rocha com a forma de um homem no mar e ao lado umas escadas.
Já sabemos para onde ir, por isso embora lá.

**O Puzzle do Barril**

Eis o que tens que fazer para mexer o barril para teres acesso à porta:

**Alavanca esquerda = 1x**
**Alavanca direita = 1x**
**Alavanca esquerda = 1x**
**Alavanca direita = 1x**

Sobe as escadas e vai outra vez pelo o buraco no chão.
Agora já podes seguir em frente, abre a porta. Existe um buraco enorme no chão feito pelo o ladrão para não teres entrada para o observatório. É impossível, por isso volta para trás para o sítio onde começaste o jogo.
Aqui podes fazer duas coisas. A 1ª é explorar a ilha e quando te sentires familiarizado com ela volta aqui ou leres o diário de Atrus que vês à tua frente (que é uma granda seca).

**Diário de Atrus - Comentário sobre Releeshan**

Bem, para quem não quer ler aquilo tudo (nem percebo porquê??), fica aqui uma explicaçãozinha mais ou menos só para perceberem alguma coisa. (muito breve mesmo).
Atrus decide não reconstruir a civilização D'ni. Mas vai transportar os sobreviventes para uma nova idade escrita.

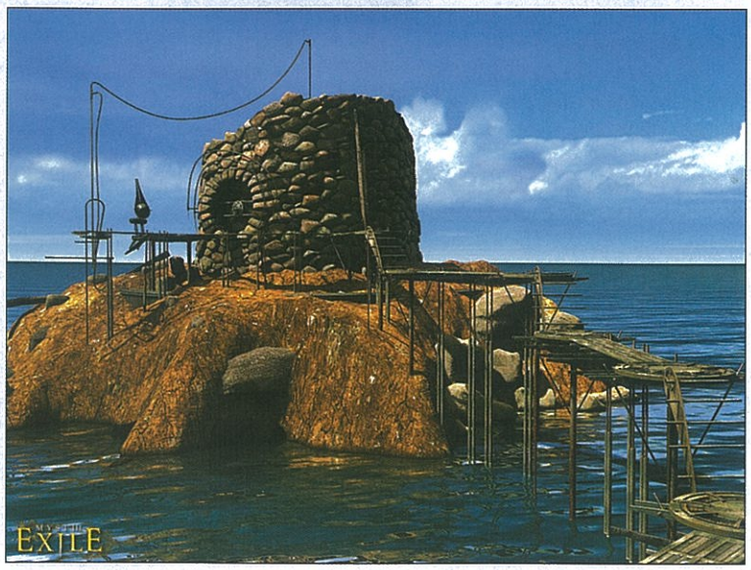
Atrus considera a fabricação da Natureza para a fabricação de uma nova Era. E contempla...
Atrus pensa que uma fundação feita por Natureza é muito mais segura que Energia, pois esta é muito mais difícil de controlar. Finalmente ele decide que tem de incluir todos os três conceitos em consideração para a nova Era manter o equilíbrio. "...balanced systems stimulate civilizations."

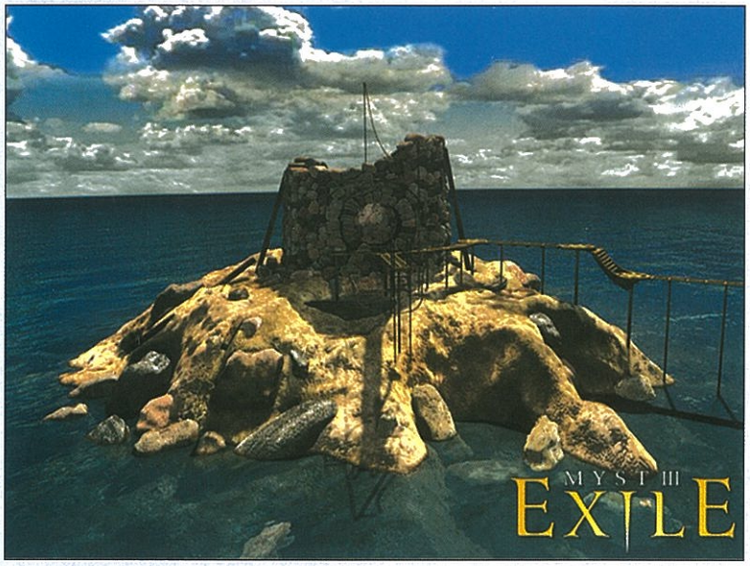
Depois de leres o Diário de Atrus ( se leres aquilo tudo, claro), segue pela ponte e vê onde está a escada para desceres para a praia e segue para a direita até ao farol da cor amarela. Olha por ele e verás um edifício interessante no mar. Roda outra vez e verás outro farol mas com a cor azul. Muito interessante.

Segue para a esquerda até onde está uma roda num pilar. Roda a roda, até um raio de luz sair do edifício e bater num globo ao teu lado. Volta para o farol da cor amarela. Roda-o até a luz bater nele.

Segue até ao pedestal partido. Será que foi o ladrão que o partiu?? Não percam o próximo episódio, que nós também não...eheh, bem chega de brincadeiras... por agora. Continuando...
Lembra-te de onde está este pedestal, pois tens que vir aqui novamente.

Anda para frente quatro vezes (4x), até vires uma escada em caracol à tua direita. Vais ouvir um som parecido com o assobio é o vento a passar pela Whistling Rock. Desce por ela e segue sempre para baixo até veres uma ponte num lago

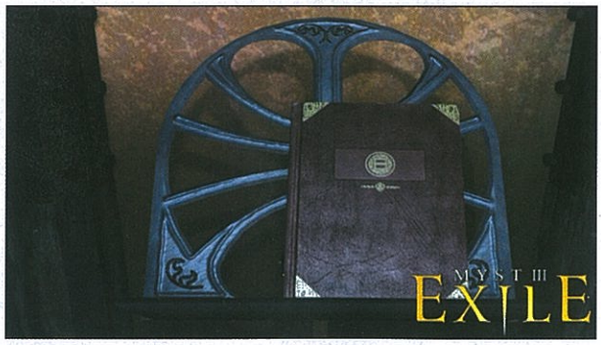





muito calmo. No meio do lago está uma casinha.

**A Casa do Jardim**

Passa pela ponte e abre a porta da casa. Entra e vais ver uma coluna com uma alavanca. Carrega nela para abrires uma porta.
Entra e vais ver mais uma coluna com um botão redondo. Carrega nele. O portão atrás de ti baixa-se. Entra na sala e vai para a direita. Em cima duma "espécie" de mesa de pedra tens um engenho com três bonecos. Deve ser de um lado Atrus e do outro os seus dois filhos.
Se te voltares para a esquerda, vês uma rede verde com um diário em cima dela. Agarra-o e lê-o todo (mais uma seca)!




**Diário de Saavedro**

Para quem não tem paciência para ler aquilo tudo, aqui está mais uma breve explicação do diário. "Tou-vos" a habituar mal...
O diário de Saavedro revela que está cego por vingança, pela a morte da sua mulher, Tamra, as suas duas pequenas filhas e o povo de Narayan. Depois de muita pesquisa, ele pensa que os dois filhos de Atrus, Sirus e Achenar, não estão em Tomahna. A compreensão de Saavedro está incompleta além de ser desordenado, pois ele não tem o mais recente diário de Atrus. Nós é que temos, lembras-te??
Olha para os símbolos das folhas do diário na parte de cima/direita. Vais reparar que falta alguns estranhos números Narayan ou estão fora de sequência.
Toma nota do facto e presta atenção aos desenhos de Saveedro's, é um artista, não é?!

Vai para o outro lado do quarto e vais ver uma figura de uma mulher pintada na parede, de certeza que foi Saavedro que a pintou. Se reparares bem, ela não tem olhos. Será Tamra? Será que o Saavedro, não lhe pintou os olhos para ela não ver as ruínas de Narayan ou foi para ela não ver o que ele anda a tramar?

Segue em frente para a secretária e examina as peças em cima dela. Da esquerda da secretária parece uma criatura ou planta numa concha. O aparelho no meio parece uma bateria ou um moinho. Mexe na manivela da bateria e vê o resultado. Mexe nos arames e a planta-concha mete lá o braço ou raiz. Mexe outra vez na manivela para veres que é uma planta exótica. E que tem uma mosca muita parva.

Agora olha à direita e vês uma balança. Nota que de um lado tem quatro bolas azuis cristalinas e na outra parte só tem uma única bola de metal negra. Mesmo assim está bem equilibrado.
Sai daí e vai para direita e verás outra espécie de balança. Repara que num lado existe quatro bolas castanhas e do outro lado uma única bola azul/esverdeada cristalina.
Parece que estes três materiais dão a resposta para equilíbrio perfeito.
Presta atenção a isso pois vais precisar disso mais tarde.

Vai para a parede redonda verde ao teu lado e vais reparar que é um elevador. Abre a porta e entra. Fecha a porta e mexe na alavanca que tens à esquerda. Vai subir.
Depois do filmezinho com Saavedro, abres a porta e vês... outra porta, mas esta está fechada. Olhas pela janela da porta e vês o projector de luz onde estiveste à pouco. Pensado bem, talvez os faróis podem ser a chave de abertura da porta, temos que investigar mais isso.

Por agora, vamos descer. Fecha a porta e carrega no botão verde. Quando chegares cá abaixo, fecha a porta e carrega nas alavancas para o elevador subir. Salta (???) para dentro e examina os vários mecanismos do elevador. Parece que Saavedro já pôs aqui a sua mãozinha. Olha para o diagrama do diário dele para resolver os puzzles.

**O Puzzle do Elevador**

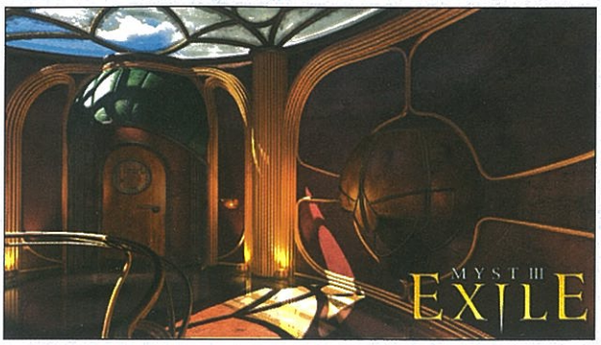
1. Pesos (da esquerda para a direita)
   Clica no peso da esquerda 2x
   Deixa o peso do meio
   Clica no peso da direita 2x

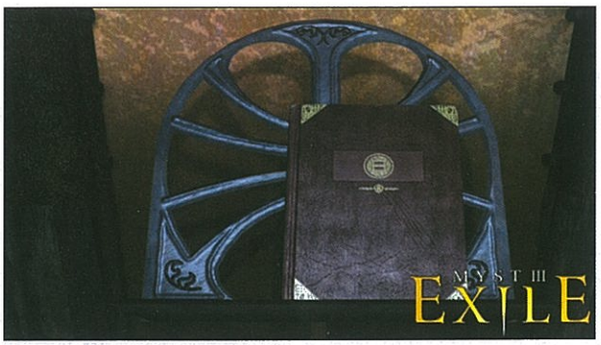
2. Manivela
   Tens que dar a volta aos parafusos no meio.
   Rodas o 1º parafuso, dás a voltinha.
   Rodas o 2º parafuso, dás a voltinha.
   Não rodas o parafuso e deixa-o estar à mostra.

3. Alavanca
   Só a tens que a puxar para ti.

4. Rodas Dentadas
   Roda as rodas dentadas até o espaço da roda de cima estiver alinhada com o dente da roda de baixo.

Sobe outra vez, e carrega na alavanca para chamares o elevador. Abre a porta e sobe com o elevador. Vais reparar que já não é a grade que






roda, mas o próprio elevador. Abre a porta e vês Savaandro's a dar de fuga. Sai do elevador. Vai para a direita em direcção do balcão e apanha mais folhas do diário que estão no chão ao pé da parede. agora vai para onde Savaandro's estava antes de desaparecer. Vais ver um botão azul ao no teu lado direito, carrega nele, para veres uma mensagem de Atrus para os filhos.
Acabaste de descobrir que o Saavedro é um hacker!
Bem, parece que tens de descobrir os símbolos.

Vai para o projector azul do filme de ainda à pouco e observa-o. Vais reparar que tem um símbolo. É o símbolo da Voltaic Age. Tens que alinhar o símbolo com a janela do edifício em forma de corno ou dente de elefante ou...tanto faz, desde que alinhes o símbolo.
Põe a mão, não é a tua, a do cursor/rato, na janela e mexe para cima e para a direita. Vais ver umas bolinhas a mexerem-se enquanto fazes isso. Por isso vamos pensar que isso é um relógio. Na janela do edifício tens um símbolo igual. A manivela esquerda faz Zoom In/Out e a manivela da direita vai focar a imagem. Tens que alinhar a imagem com esses quatro pontos. Quando apanhares mais ou menos a ideia faz as seguintes coordenadas.

**Código Voltaic**

A 1ª bolinha de fora tem que ficar entre as 18:00 e as 19:30.
A 2ª bolinha, que trabalha no centro, fica nas 21:00.
A 3ª bolinha fica nas 18:00.

A 4ª bolinha, que está no centro de dentro, fica nas 15:00.

Presta bem atenção ao que fizeste pois este é o primeiro dos puzzles e vais precisar deste código mais à frente. E depois diz que eu não te avisei.
Quando completares o puzzle, vai para esquerda e puxa a alavanca que está direita no elevador, para o fazeres descer. Continua para esquerda para o outro projector Amateria e repete o mesmo processo que fizeste no projector Voltaic e não te esqueças do projector Edanna.

**Código Amateria**

A 1ª bolinha de fora entre as 10:30 e o 12:00.
A 2ª bolinha entre as 15:00 e as 16:30.
A 3ª bolinha às 18:00.
A 4ª bolinha às 09:00.

**Código Eddana**

A 1ª bolinha de fora entre 10:30 e o 12:00.
A 2ª bolinha entre as 19:30 e as 21:00.
A 3ª bolinha às 18:00.
A 4ª bolinha às 19:00.

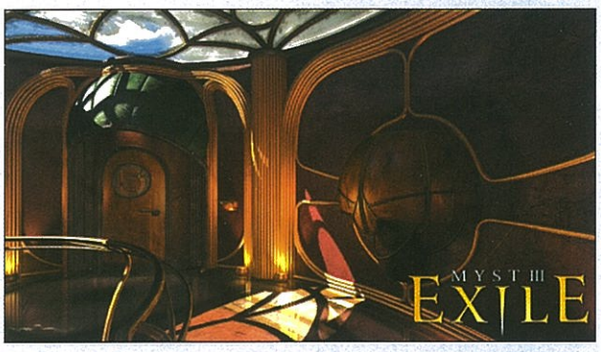
Regressa ao elevador e abre a porta. Abre as trancas da porta de fora e abre a porta e saí cá para fora. Parece familiar, não??
Já foi há muito tempo que estiveste aqui, quando vieste atrás de Saavedro.
Agora segue para o farol com a cor amarela.

**Puzzle Prisma Arco-Íris**

É importante que escrevas a ordem das cores dos faróis que visitas para estabeleceres as colocações.

No farol amarelo vais reflectir a luz para o farol azul. Vai para o farol azul. Vais ver uma escada numa rocha no meio da praia. Vira o farol azul uma vez para a luz ir para o farol verde. Volta outra vez para a praia e segue para a esquerda. Vai pelas pedras singulares na água e sobe pelo o caminho. Onde vires um caminho para descer, segue-o e vai pelas pontes. Depois é só subir e ires para o farol com a cor verde. Vira-o para o farol de cor vermelha e segue para o farol de cor vermelha.

Vira o farol vermelho para o 2º farol de cor amarela. Segue para o farol de cor amarela e vira-o para o farol de cor rosa/roxa. Agora vai para o farol de cor rosa/roxa.
Vai pelo o mesmo caminho por onde vieste e quando tiveres no farol, vira-o para o farol vermelho, aquele que tu vês no principio do jogo.
Quando lá chegares, vira o farol para o edifício com a forma de corno/dente. E vai para lá.
Desces as escadas na pedra até à praia e depois segues para a direita, sempre em frente vai até onde está o farol partido. Daí vai até às escadas que vão ter à Whistling Rock. Não desces, procura logo no topo uma escada de pedra para poderes subir para ires ter à porta do edifício.




Vais uma porta, mas ela não abre. Vais reparar num prisma com as cores do arco-íris, não tem todas, mas...bem, lembras-te da ordem das cores que eu te disse para anotares num papel. Não?!
Ok, não faz mal.

O trabalho sujo fica sempre para mim. Aqui está a ordem para os mais distraídos para quem anotou no papel, passe à frente. A ordem é:

**Amarelo**
**Azul**
**Verde**
**Vermelho**
**Rosa/Roxa**
**Vermelho**

Mais as palavras mágicas "abre-te sésamo". E já tens a porta aberta. Lá dentro tens um outro relógio e se olhares para cima vês uma outra jaula em forma de ovo e que contém o livro de Voltaic. Olhando para o relógio e carrega no botão do meio, vais reparar que não faz nada e só ouves um som. Lembras-te do 1º relógio no observatório?? Lembras-te de eu dizer para guardares as coordenadas/horas do relógio?? Então já sabes o que tens de fazer, força.

**Próxima edição**: Mais dois capítulos, e... não te esqueças de me ajudar a resolver o problema do "crash" do meu PC no início do nível 5.

Dicas e Truques

# Super Smash Bros Melee 4

Colaboração do leitor João Borba

Plataforma: CGB

## Personagens:

**JiggLypuff**
Vence o modo Classic Adventure ou o modo Adventure ou joga no modo versus 50 vezes.

**Dr. Mario**
Completa o modo Regular match sem "continues" com mario ou jogo no modo versus 100 vezes.

**Pichu**
Completa o event match 37 ou joga no modo versus 200 vezes.

**Falco**
Sobrevive no multi-man melee ou joga no modo versus 300 vezes.

**Marth**
Joga com os 14 personagens iniciais no modo versus pelo menos uma vez ou joga no modo versus 400 vezes.

**Young link**
Vence o classic mode com 10 personagens ou joga no modo versus 500 vezes.

**Ganondorf**
Completa o event match 29 ou joga no modo versus cerca de 600 vezes. Parece que adivinharam

**Mewtwo**
Joga mais de 20 horas no modo versus. (não seguidas) ou joga no modo versus 700 vezes.

**Luigi**
Ou joga no modo versus 800 vezes

**Roy**
Completa o modo classic sem "continues" com marthe ou (para variar) joga no modo versus 900 vezes.

**Mr. Game & watch**
Vence o modo adventure com todos os outros 24 personagens ou (da-se) joga 1000 vezes no modo versus.

## Estádios:

**Subcon (mushroom kingdom 2)**
Ganha o trofeu birdo ou vence o modo adventure com 5 personagens

**Battlefield**
Ganha o jogo no modo all-star

**Brinstar dephts**
Joga 50 jogos multijogador

**Fourside**
Joga 100 jogos multijogador

**Big blue**
Joga 150 jogos multijogador

**Flatzone**
Ganha o modo classic com mr. Game & watch sem perder uma vida (parece difícil)

**Pokemon floats**
Joga 200 jogos multijogador

**Congo jungle**
Ganha o modo 15 minutes spar

**Dream land**
Vence o modo break the targets com todos os personagens

**Final destination**
Ganha o event 51

**Yoshi's island**
Faz 400m no modo home run com o yoshi

## Troféus:

**Adross (metálico)**
Joga no lotery (?)

**Bunny hood**
Faz mais de 125 combos no modo training

**Captain olimar**
Insere um cartão de memória com um save de pikmin

**Celebi**
Recebes este trofeu quando o celebi sair numa pokebola

**Crazy hand**
Completa o modo adventure no hard ou no very hard sem usares continues

**Diskun**
Recebe todos os bónus e penalidades de fim de nível

**Donkey kong junior**
Joga em qualquer modo de um jogador com todos os personagens

**Entei**
Vence o event 26

**F-zero racers**
Completa o modo adventure com todos os 25 personagens

**Falcon flyer**
Joga 150 vezes no modo versus

**Female wire frame**
Consegue 100 ko's no modo endless melee

**Fighting wire frames**
Completa o modo 15 minute melee

**Final destination**
Completa todos os events

**Food**
Joga 1000 vezes no modo versus

**Future release**
Joga no loteryh

**Game & watch**
Completa o event 45

**Giga bowser**
Vence o giga bowser

**Goomba**
Completa o event 14

**Heart container**
Joga 100 vezes no modo versus

**Kirby hat 4**
Desbloqueia mr. Game & watch ou joga 100 vezes no modo coin battle

**Kirby hat 5**
Completa o event 37 ou desbloqueia todos os personagens

**Kraid**
Joga 50 vezes no modo versus

**Landmaster tank**
Consegue mais de 1000 ko's com todos os personagens

**Lip's stick**
Faz um combo de mais de 20 hits no training

**Lon lon milk**
Completa o target test em menos de 25 minutos com todos os personagens

**Mach rider**
Completa o modo adventure em - de 5 min

**Majora's mask**
Completa o event 47

**Male wire frame**
Completa o 100 man melee em - de 4 min

**Marin**
Desbloqueia o sound test

**Master hand**
Completa o modo classic com qualquer personagem na dificuldade hard, sem continues

**Maximum tomato**
Joga 10 vezes no modo versus

**Meowth**
Completa o modo all-star com todos os personagens

**Metal box**
Faz um combo de 10 hits no modo training

**Mew**
Completa o modo all-star em hard

**Motion sensor bomb**
Completa o event 3

**Mr. Resetti**
Vence mais de 5 oponentes cpu no cruel melee

**Mute city**
Consegue um total de 10000 metros percorridos pelos personagens (estranho)

**Paper mario**
Faz 1500 metros no modo home run derby

**Sandbag**
Faz 1000 metros no modo home run derby

Opinião

# Super Smash Bros Melee 4

**Opinião de Bruno Moreira**

**Plataforma: CGB**

A Nintendo une todas as suas personagens e cria o fantástico Super Smash Brothers: Melee, um jogo de acção para a Game Cube. Este jogo é um daqueles que não se podem perder.
Os gráficos são esplêndidos e a jogabilidade espectacular.

As personagens são 19: Mario, Bowser, Peach, Yoshi, Donkey Kong, Ness, Ice Climbers, Kirby, Samus, Link (personagem controlada no famoso Zelda), Picachu, Fox McCloud, Capitan Falcon, Shiek e 5 secretas.

O jogo é gigantesco e agora até tem novos modos de jogo: Single Player, o Multiplayer onde podem jogar até 4 pessoas em simultâneo. Há também outros modos (na verdade mais 7 modos, não é incrível!).

Também me surpreendeu os cenários, pois cada personagem tem os seus próprios cenários.
As personagens podem defender-se dos ataques uma coisa extraordinária.
O Som também não é mau.
Este é um dos melhores jogos Game Cube.

**Sheriff**
Completa o target test com todas as personagens em menos de 12 min e 5 seg

**Smash coins**
Joga 100 vezes no modo coin battle

**Sudowoodo**
Joga 200 vezes no modo versus

**Target**
Completa o target test com todos os personagens

**Tom nook**
Consegue 1000 moedas

**Ufo**
Joga 100 vezes no modo versus

**Wario**
Completa o modo all-star sem continues

**Wispy woods**
Joga no lotery

**Wolfen**
Completa o modo adventure em - de 18 min

**Outros troféus**: Existem 290 trofeus os outros não sei como se apanham (vamos apanhá-los todos)

## Modos:

**All-star**
Desbloqueia todos os personagens

**Lutar contra big puff**
Derrota a kirby team em menos de 35 segundos

**Lutar contra Crazy hand**
Completa o modo classic uma vez e clica sobre 100 nomes durante os créditos. Joga outra vez e chega a master hand sem usares continues.
Consegue que a master hand fique com menos de 150% antes do relógio mostrar 4:00, a crazy hand aparecerá

**Lutar contra os metal mario bros**
Vence a fighting wire team em 45 segundos

**Lutar contra falco**
Vence a 100 man melee quando lutares contra o fox no modo adventure derrota-o em 30 segundos depois disso em vez de lutares contra o fox lutarás contra falco

**Lutar contra giga bowser**
Completa o modo adventure em 18 minutos na dificuldade normal com uma só vida e sem usares continues quando derrotares bowser o giga bowser vai aparecer

## Outros:

**Sound test**
Desbloqueia todos os estádios, todos os personagens e todos os events

**Desbloquear mew**
Quando desbloqueares todos os personagens mew aparecerá aleatoriamente nas pokebolas

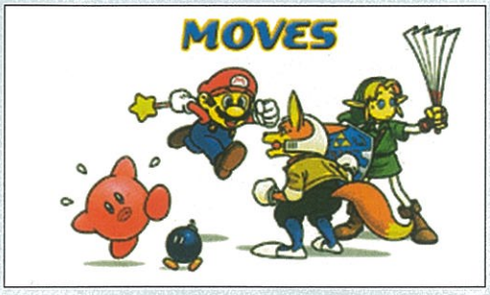
Existem mais truques tais como os outros trofeus ou o desbloquear o celebi e deve haver outros mais... mas eu não sei tudo...

## Events:

Events 31-39
Completa os primeiros 30 events e desbloqueia jiggypuff, luigi, Dr. Mario, falco e young link

Events 40-50
Desbloqueia todos os personagens

Event 51
Ganha todos os outros events



# ODISSÉIA

Colaboração do leitor **Mário Leo Oliveira**

Venho falar do bloco de Magic, que é todo passeado no cemitério devido às habilidades e tipos de cartas novas:

## Limiar

Esta nova habilidade só ocorre nas permanentes e quando se tiver mais de sete cartas no nosso cemitério. Por exemplo: a Krosan Beast uma indefesa criatura 1/1 com o limiar recebe +7/+7, enquanto houver as sete cartas no seu cemitério.

## Recapitular

As cartas com recapitular que estejam no nosso cemitério (que são feitiços e mágicas instantâneas), pagamos o seu custo de recapitular e usámo-la novamente, quando as mágicas "recapituladas" são resolvidas ou anuladas são removidas de jogo em vez de irem para o cemitério.

## Simbíotas

São criaturas que têm como habilidade activida descart cartas para se tornarem mais fortes, e também facilitam o Limiar. Por exemplo: o Mangusto Selvagem é uma criatura 2/2, que se desacartamos uma carta da nossa mão recebe +1/+1 e protecção contra a cor escolhida.

## Terrenos filtradores

Existem cinco terrenos especiais chamados terrenos filtradores, porque a gente paga uma mana incolor e ele dá-nos um par de cores aliadas como uma mana preta e outra vermelha.

## Top 10 Odisseia

| | |
|---|---|
| 1 | Kamahl, Pit Fighter |
| 2 | Shadowmage Infiltrator |
| 3 | Mirari |
| 4 | Traumatize |
| 5 | Krosan Beast |
| 6 | Ancenstral Tribute |
| 7 | Wayward Angel |
| 8 | Hauting Echoes |
| 9 | Battle of wits |
| 10 | Vampiric Dragon |

## O Meu Baralho

Gostaria que os leitores me dessem sugestões e críticas deste baralho:

**Criaturas (18)**

Pretas
2 Feitor de Caterran
1 Assassino Zumbi
4 Ratos Vorazes
2 Order of Yawgmoth
1 Caçador de Prémios
1 Aparição Arrepiante
2 Espectro Abissal
1 Volrath the Fallen

Vermelhas
1 Carruagem Goblin
1 Elemental Relâmpago
1 Raptor de Shiv

Multicolor
1 Zumbi de Shiv

**Feitiços (7)**

Pretos
4 Coerção
1 Tutor Diabólico

Vermelhas
2 Labareda

**Encantamentos (4)**

Pretos
1 Carícia de Greel
1 Força Sinistra

Vermelhos
1 Ímpeto Destrutivo
1 Canção da Tocha

**Fontes de Mana (4)**

Pretas
4 Ritual Sombrio

**Mágicas Instantâneas (4)**

Pretas
4 Terror

**Artefactos (1)**
1 Bastão Quimérico

**Terrenos (22)**
13 Pântanos
9 Montanhas

**Sideboard (15)**

Pretas
4 Skull Fracture
4 Mindslicer
2 Stalking Bloodsucker

Vermelhas
2 Kamahl, Pit Fighter
3 Savage Firecat

Manga

# Taiho Shichauzo

## (Equipa de Choque)

**Colaboração do leitor Carlos Chan**

Há pouco a SIC surpreendeu tudo e todos com a exibição de Taiho Shichauzo com o nome Equipa de Choque, quando o mais correcto seria qualquer coisa como "Estás Preso". Esta é uma obra de Kosuke Fujishima a qual foi substituída por Megami-sama (Oh My Goddess!).

**História:** Taiho Shichauzo centra-se na vida quotidiana de uma esquadra de polícia. As personagens principais são duas raparigas que fazem equipa nas rondas à cidade. Miyuki Kobayakawa (Laura) é a mais sensata e calma, adora mecânica e dá muita importância ao código da estrada e ao seu cumprimento. Natsumi Tsujimoto (Olivia) é mais extrovertida e impulsiva, adora a sua moto (ou seria melhor dizer "motinha").
Outros personagens são Ken Nakajima (Tiago), que se considera um autentico herói e está apaixonado por Miyuki (e ela por ele, embora nenhum dos dois o confesse); Yoriko (Ana), que é a cusca lá do sítio; o Capitão, sempre muito calmo e racional; e um monje dono de um mini vermelho que passa a vida a pôr as nossas meninas à prova. Ao longo da série vamos viver histórias curtas, através das quais se vão desenvolver as relações entre os personagens.

**Aspecto positivos:** Os quatro primeiros episódios tem uma animação bastante boa, já que ao principio eram OVAs e, mais tarde, foram aproveitados para os primeiros episódios da série, e esta mantém-se bastante razoável ao longo da série. Há também que destacar as influências de Kosuke Fujishima que se notam no anime: o gosto pela mecânica o que se reflecte nos veículos que aparecem ao longo da série, Myuki conduz um Honda Today (como um Civic mas mais pequeno) e Natsumi uma Suzuki GSX-R750, todos eles muito bem desenhados; e o sentido de humor muito "subtil" ao longo de toda a série.

**Aspectos negativos:** Bom, aqui tenho de falar da mutilação que a série recebeu. A culpa não foi dos portugueses, mas sim dos franceses que a alteraram conforme lhes deu na gana. Além da questão do titulo de que já falei acima temos a alteração do nome de todos os personagens, o opening e o ending ficaram iguais e horríveis e a tradução é de bradar aos céus. A dobragem portuguesa também não me convence.

## Avaliação:

**Aspectos visuais:**

Animação: Bastante bem mas nada do outro mundo

Desenho de personagens: Duas palavras "Kosuke Fujishima"

Desenho de mechas: Os veículos estão fantásticos

**Aspectos sonoros**

Música: Já ouvi muito melhor

Sayus(dobragem): Muito mediana

Efeitos sonoros: Muito bem integrados

**Diverção**

História: Agradável, sem grandes pretensões

Acção:Fluida o suficiente mas pode chegar a aborrecer

Humor: Dá para dar umas boas gargalhadas, mas não muitas vezes

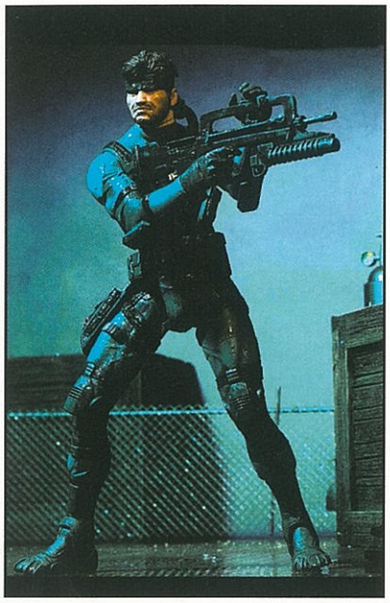
**Avaliação Final**
Uma série bastante divertida e agradável de ver, mas com algumas falhas, principalmente na versão portuguesa.

OFERTA 500 PONTOS

Solução PC CD Rom

# Metal Gear Solid 2

Colaboração de João Pedro



## Tanker

### aft deck

No princípio vai para a esquerda até veres um guarda a aproximar-se, esconde-te e seguidamente sobe as escadas pequenas e salta por cima das caixas. Usa a M9 ou foge do guarda. Abre a porta e entra no deck A.

### Deck A, crew's quarters

Quando entras vai para a direita e continua pelo corredor. Entra nas portas que vês e abre todos os cacifos para ganhar items. Usa a M9 para adormecer o guarda. Entra na porta ao fim do corredor.

### Deck A, crew's lounge

Adormece ambos os guardas e apanha todos os items que vires, vai pelas escadas e entra na porta da direita.

### Deck B, crew's quarters

Vai pelo caminho de cima e usa a M9 no guarda, depois vais por esse corredor e viras na primeira passagem para a esquerda e sobe as escadas.

### Deck C, crew's quarters

Toma atenção à câmara neste corredor, encosta-te à parede e continua pelos sítios onde a câmara não te vê. Apanha os items e vai pelas escadas.

### Deck D, crew's quarters

Vai logo para a porta da esquerda e adormece o guarda. Atira uma cheff grenade quando o outro guarda não estiver a ver e depois adormece-o e sobe as escadas.

### Deck E, bridge

Vê o Full motion vídeo e depois apanha todos os items que estiverem na sala quando estiveres pronto, vai para a porta da esquerda.

### Navigational deck

Batalha: OLGA
- Dispara-lhe na cabeça
- Esconde-te atrás das caixas
- Dispara para a luz e para o manto antes dela o fazer

Quando venceres a Olga terás a USP mas continua com a M9 porque não tens balas na USP. Depois da batalha vai para a direita e sobe as escadas, apanha o therm goggles no topo. Volta para baixo e vai pela porta por onde vieste. Volta para o deck A.

### Deck A, crew's lounge

Usa a M9 para adormecer os guardas. Desce as escadas e vai para a direita, desce pelas outras escadas e passa pela porta.

### Engine room

Passa pela porta da esquerda e dá dois murros e um pontapé ao guarda para ver um vídeo engraçado. Passa pelo engine room adormecendo todos os guardas que achares necessário. Vai pela porta no fim e adormece o guarda que vai aparecer. Utiliza os thermal goggles para ver todas as bombas e destrói-as com um tiro de USP. Atravessa a porta depois dessas bombas.

### Deck 2

Vai sempre em frente no corredor e quando vires um guarda tranquiliza-o. Apanha todos os items que conseguires. Continua pelo corredor e adormece todos os guardas que vires. Abre a porta que está no fim do corredor.

### Deck 2, starboard

Vai sempre para baixo no corredor até veres um pequeno filme, prepara-te para a batalha, usa a USP e mata todos os guardas. Quando matares todos, vais ver outro pequeno filme.

OFERTA 1000 PONTOS

### Hold 1

Desce as escadas e vai para a esquerda, quando passares pelo projector, vai a rastejar. Usa a M9 no guarda que te está a travar o caminho e rasteja nas partes de metal. Avança pela porta no canto de cima.

### Hold 2

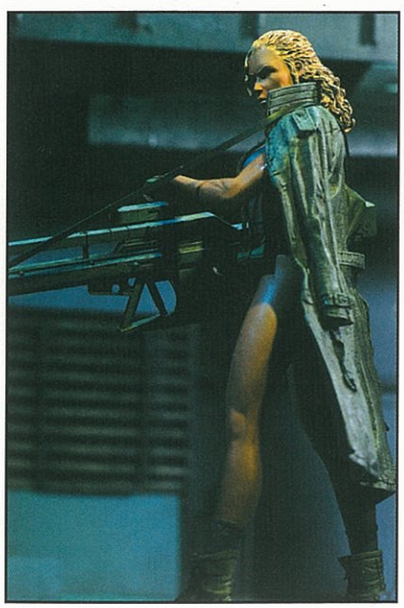
Usa o mesmo método de no Hold 1 mas desta vez vai pela direita.

### Hold 3

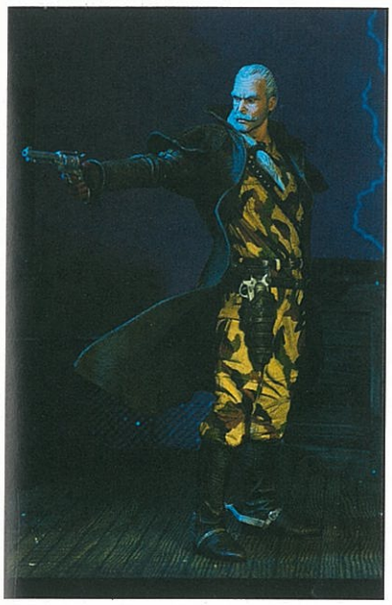
Depois de veres o filme na entrada tira logo uma fotografia ao Ray, depois, coloca-te no meio da sala e tira uma foto do ray de frente, depois vai para a esquerda e tudo para cima e tira uma foto onde diz "Marines", finalmente, coloca-te numa boa posição da esquerda de forma que consigas apanhar o Ray. Depois de fazeres isso tudo Vai ao computador que está no lado direito da sala e entrega as fotos ao Otacon. Depois disto vais ver um full motion vídeo e terminaste o Tanker.

## Plant

### Strut A deep sea dock



Apanha todos os items nesta sala e se quiseres apanhar os thermal goggles, vai para a água e nada até ao fundo onde estarão os T. Goggles. Depois, atravessa a porta e vais ver que não estás sozinho na plant, depois de uma conversa com o Colonel, continua por esse corredor e no fim voltarás a ver a pessoa, desta vez num elevador. Vai até ao Node e co-



loca os teus dados e carrega imediatamente para chamar o elevador, depois foge porque os guardas vão acordar. Quando os guardas não estiverem a ver vai para dentro do elevador.

## Strut A roof

Apanha os items e vai pela abertura na rede que está na esquerda, quando passares, vai por essa porta.

## Strut A pump room

Abre os cacifos para apanhares items e foge ao guarda já que não tens armas, depois vai pela porta da direita.

## F/A connecting bridge

Tem cuidado com o Cypher e vai pela porta que está ao fundo da ponte.

## Strut F warehouse

Ignora o guarda e vai pelo pequeno corredor na direita, vai pela única porta que podes passar, já que não tens cartões para passar pelas outras. Apanha a M9 e volta para a porta por onde vieste. De volta para o Strut A.

## Strut A

Adormece o guarda e activa o Node, agora vai pela porta da esquerda.

## A/B connecting bridge

Adormece ambos os guardas e cuidado com as partes que fazem barulho. Depois atravessa a porta no final da ponte.

## Strut B transformer room

Vê o vídeo e activa o Node, apanha todos os items e avança para a próxima ponte.

## B/C connecting bridge

Não há nada de interessante por isso simplesmente apanha a Chaff grenade e vai para o strut C.

## Strut C

Avança até veres um vídeo onde te explicam como detonar bombas. Depois volta e vai para a casa de banho das mulheres e detona a bomba que está no cimo do espelho, usa o Coolant spray para a detonares. Agora vai para a próxima ponte.

## C/D connecting bridge

Adormece o guarda e passa, dispara para a câmara com a SOCOM e passa pela porta.

## Strut D sediment pool

Quando entrares, usa a M9 em todos os guardas que vires, se ouvires chamarem os guardas para responderem, sai imediatamente e volta a entrar no strut D. Desce umas escadas e activa o node que está na parte direita. A bomba está no "andar" mais abaixo, na parte esquerda, onde está um alçapão no chão, abre-o e usa o coolant na bomba. Volta para cima e vai pela porta da direita.

## D/E connecting bridge

Está um guarda na ponte e outro no telhado a vigiar, adormece ambos e podes prosseguir.

## Strut E parcel room

Adormece ambos os guardas e vai activar o Node. Seguidamente dirige-te para o telhado. Apanha todos os items que conseguires.

## Strut E heliport

Vê o vídeo e sobe pelas escadas, a bomba está por baixo do avião por isso usa o coolant e volta para a parcel room, dirige-te seguidamente para a próxima ponte.

## E/F connecting bridge

Primeiro, adormece o guarda que está a olhar para a ponte, e seguidamente equipa os thermal goggles para veres as minas e rasteja por cima delas para as apanhares. Vai pela porta ao Sul.

## Strut F warehouse

Esta pode ser considerada a bomba mais complicada de detonar. Assim que entras, vira à esquerda e olha para o corredor, adormece o guarda que vires. Depois, vai para o sítio onde está o guarda adormecido e aponta a M9 para o guarda que está do outro lado, adormece-o também. Vai pelo lado esquerdo e a meio do corrimão segura-te e deixa-te cair, deverás cair numas caixas e em frente a ti estará a bomba., detona-a e volta a subir as caixas, adormece o guarda que vires, vai para sul e passa pela porta da esquerda, activa o Node que aí se encontra, há também uma passagem de ventilação que vai dar ao silenciador da SOCOM. Apanha todos os items que vires e vai para a ponte A/F.

NOTA: Já não explicarei mais o caminho pelas pontes, porque já passaste por todas.

## Strut A

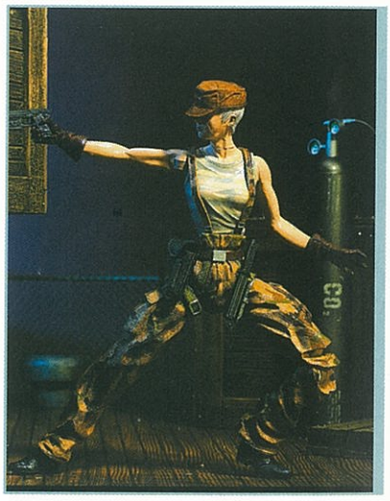
Vai pela porta antes trancada e usa a SOCOM na câmara, lembra-te de equipares o silenciador e adormece o guarda. Apanha todos os items que vires, vai pelo lado direito dos canos e sobe e desce as escadas. Rasteja pelos canos verdes até veres um vermelho, rasteja por baixo desse para Sul e vais ver a bomba, detona-a e faz o mesmo caminho pelos canos para trás. Vai para o Strut B.

## Strut B

Adormece o guarda e vai para a área onde viste pela primeira vez o Vamp e adormece também esse guarda. Vai até à parte Norte dessa sala onde encontrarás uma porta aberta, fecha-a e usa o coolant. Vai para o strut C para apanhares o Sensor B.

## Strut C

Apanha o Sensor B na despensa onde estava o Stillman, e verás que só tens 400 segundos para ir para o Strut A, despacha-te a chegar lá.



## Strut A

No Strut A, sobe de novo as escadas e vai para o elevador. Volta para onde começas-te a jogar na Plant, verifica aquele submarino que está por cima da piscina, encontrarás a bomba, detona-a e volta para o elevador. Prepara-te para a batalha.

Batalha: Fortune
- Não tentes disparar-lhe
- Está sempre a mover-te
- Esconde-te atrás das caixas

Verás outro cronómetro no ecrã, vai outra vez pela porta e desce as escadas, mas tem cuidado com as minas, rasteja até chegares à porta. Vai para o Strut E depressa.

## Strut E

Vai para o telhado e detona a bomba que aí se encontra. Prepara-te para a próxima batalha.

Batalha: Fatman
- Mantém o olho no radar para ver por onde ele anda
- Quando ele cair dispara-lhe para a cabeça
- Detona sempre todas as bombas

Quando a batalha acabar a última bomba estará debaixo dele, por isso move-o e usa o coolant nela. Depois vai para as escadas e vê o vídeo. Precisas de ir para o Shell 1, mas 1ª vai para o strut F para apanhares a AK.

# Top Consolas

1 - PS2
2 - XBOX
3 - GameCube

Manda-nos um e-mail para:
superjogos@clubesuperjogos.com
e diz-nos:
- Qual a tua consola preferida?

# Entreajuda!

**O espaço de entreajuda da SuperJogos é um dos marcos desta revista. Portanto PARTICIPA!**

Neste espaço não se espera que a entreajuda se refira apenas aos mais recentes jogos, pois se esse é um factor decisivo no que respeita á publicação das vossas opiniões e criticas (em primeiro lugar serão escolhidas aquelas que se refiram a temas mais recentes) no que respeita ao espaço de entreajuda gostaríamos de ajudar quer o jogar do mais recente jogo quer os outros a quem um amigo emprestou um "jogossauro" com alguns anos...

Portanto, a todos os "enrascados", sugerimos que nos façam um e-mail ou carta (não necessitam colocar selo) e a todos os outros, pedimos encarecidamente que ajudem esses aflitos a passarem determinado nível ou acabarem de vez com um jogo.

**Façam-no!**

**Por e-mail:** superjogos@clubesuperjogos.com

**Por Correio: (não necessita de selo)**
Super Jogos
Remessa Livre 19451
1992-960 LISBOA

## Silent Hill 2

"No jogo Silent Hill2, no puzzle dos enforcados, qual a sequência certa?"

**Resposta via Internet:**
- Examina todos os homens pendurados e qual o crime que cometeram.
- No modo beginner, verifica onde está pendurado o "Kidnapper" (Crime "Kidnapping").
- No modo Normal, verifica onde está pendurado o "Murderer" (Crime "Murder").
- Saia da sala, segue em frente e entra na porta à esquerda.

- Ao ler o poema na placa, poderás deduzir quem foi morto injustamente, pois era inocente.
- Dependendo do nível em que estás a jogar, deverás puxar a forca que corresponde ao "kidnapper" ou ao "murder".
- Volta à sala onde estavam os homens pendurados e encontrarás o item KEY OF THE PERSECUTED.
- Sai, vira à direita e segue em frente, entrando na porta que existe no final do corredor.

**Resposta de Golden Placer:**
A ordem é a seguinte: Velho, espaço, Cobra, Prisioneiro, espaço (Old Man, space, Snake, Prisoner, space)

## Jogar pela Internet

"Gostaria de saber como se joga qualquer jogo pela Internet, e se houver algum programa qual é o melhor, por favor ajudem-me a jogar qualquer jogo pela Net desde Quake2, Delta Force, GTA, FIFA 99, etc."

Azevedo

**Resposta via Internet:**
O melhor programa para poderes jogar a maioria dos jogos online é o Gamespy Arcade (http://www.gamespyarcade.com/).

## Silent Hill

"Preciso dos códigos do Silent Hill 1, no hospital, para os signos gémeos, Sagitário e touro".

**Resposta de Samuel Silva:**

Sagitário: 4
Touro: 6
Gémeos: 8

## Final Fantasy 7

"Estou com alguma dificuldade em achar a chave do reactor 5 no 3º CD do jogo Final Fantasy 7. Peço ajuda a quem souber onde se encontra a chave do reactor 5."

**Resposta via Internet:**
Para achares a chave do reactor no terceiro CD tens de ir ao sitio onde aeris morreu, sem entrares na floresta, falar com um dos exploradores. Ele vai-te perguntar se queres explorar alguma coisa e vais ter de pagar. Procura em diversos locais ate encontrares a chave que está enterrada.

**Resposta via Internet:**
A chave para o reactor 5 encontra-se na Vila dos Mineiros onde tiveste de escavar para encontrar a Harpa Lunar, se falares com o homem à entrada do reactor 5 ele irá dizer isso.

## Neverwinter Nights

"Alguém conhece onde se pode encontrar este jogo, ou a sua versão demo pelo menos?"

**Resposta via Internet:**
Neverwinter Nights é um jogo de PC, altamente antecipado... Não tem nada a ver com o Nights da Saturn. O jogo ainda não saiu, está previsto para o dia 19 de Junho, mas o melhor é ires ao site: www.bioware.com

## Tomb Raider 4

"Preciso de ajuda no TR4, estou com problemas no terceiro nível, no sarcófago do Seth!"
Alexandra Ferreira

**Resposta de Diogo Luís:**

Alexandra, para passares esse nível deves começar por apanhar os objectos e matar os inimigos. Depois, deverás descer pela gruta até encontrares uma passagem, segue o guia até uma sala de escorpiões e interruptores à direita e à esquerda, liga-os e vai para o sítio onde começou a subir, avança pela areia e apanha os objectos que encontrares. Agora terás de voltar para traz e deverás seguir novamente o guia, tens de o deixar ir em frente para ele desactivar uma armadilha. Agora avança para poderes apanhar Eye piece, junta os dois pedaços e volta à sala com uma corda. Quando chegares à sala vais encontrar uma parede que tem uma coisa para meteres a pedra (Eye of Horus), mete-a e entra. Mata os cães e segue outra vez o guia até um sitio com duas passagens, segue pela direita até chegares a um sítio com um fio. Agora, puxa-o e de seguida salta de quadrado em quadrado brilhante sem tocar nos outros. Se isso acontecer, as tochas apagam-se e terás de voltar para traz e puxar outro fio. Puxa-o e volta ao outro fio e terás de o puxar novamente. Volta a saltar até uma porta se abrir, apanha uma ampulheta e vai até um lugar onde encontrarás um buraco com um bocado de areia e uma estátua de Set. Mete a ampulheta nas mãos da estatua, ao cimo de onde estava uma esfinge com algumas partes subterradas e repara na passagem que apareceu. Agora, só tens de entrar e de seguida aparecerá um load e irás para o próximo nível."

## Hitman: Codename 47

Preciso de ajuda no jogo Hitman: codename 47 (para PC). Estou na missão "Find the U'wa tribe" e, para azar meu, quando chego ao pé do avião despenhado acabo sempre por morrer, e nem tenho oportunidade de ver onde está o ídolo que tenho de guardar. Será que alguma alma caridosa me pode dar uma mãozinha? Se alguém souber de códigos também dava jeito ;-)
Ana

**Resposta via Internet:**
Para escolheres o nível que desejas introduz "Kim Bo Kastekniv" como "profile name".

Para conseguires "Extra money" terás de conseguir completar com sucesso todos os objectivos numa missão, depois pressiona [F1] para mostrar o ecrã de "status" da missão. Prime [Esc] quando tiveres a mensagem "Success" no ecrã para regressares ao jogo. Repete este processo várias vezes...

## GTA 2

"Ando a tentar inserir os códigos para o GTA2 mas a coisa não é tão fácil como parece. Segui à risca as instruções mas não consigo pô-los a funcionar. As instruções que tenho são: "Entre no jogo com o nome GORURANGA para activar o "cheat mode" de seguida digite um dos seguintes códigos antes de começar a jogar num nível. Ainda neste jogo, como é que roubo uma SWAT VAN?"
Afonsito

**Resposta via Internet:**

Deves inserir "GOURANGA" e não "GORURANGA". A partir daqui os códigos já devem funcionar.

**Resposta via Internet:**

Para activar o cheat mode o nome que se deve inserir primeiro é Gouranga e não GoRuranga, depois carrega-se em ENTER. A partir daí pode-se inserir outros nomes, carregando sempre em ENTER para activar a respectiva batota.

## Final Fantasy 8

"Gostaria de saber se eu fiz alguma coisa errada ou... se estou a ir bem no jogo:

- Tenho o Squall nível 100 com a lion heart,
- Tenho a Selphie nível 76 com a ultima arma dela (esqueci-me do nome...)
- Tenho o zell nível 81 com a ultima arma também
- Tenho o Irvine nível 40 também com a ultima arma
- Tenho a Rinoa nível 52com a penúltima arma
- E tenho a quistis nível 30 com a red scorpion.

**Resposta via Internet:**
Meu caro amigo estás a ir muito bem mas vou darte uns conselhos: vai à "island closest to hell" e recolhe auras. Elas estão escondidas por toda a parte, juntamente com outras magias, e usa a seguinte estratégia: squall é o único a atacar, aplica a magia aura nele e deixa-o usar o limit lion heart, zell apoia com recover e também alguns itens e renoa com as magias. Esta é uma das melhores estratégias de sempre, portanto boa sorte!

**Resposta de Diogo:**
As tuas personagens não estão mal mas podiam estar melhor. Mas sei de umas ilhas que te poderão ajudar a treinar as personagens mais rapidamente. Existem umas ilhas, que se chamam em português "ilha próxima do inferno" e outra "ilha próxima" do paraíso. Lá encontrarás muitos monstros que te dão muita exp e assim subiras rapidamente de níveis. Tens de usar a ragnarok para lá chegares. Lá poderás fazer draw de varias magias como ultimas e auras.

**Resposta via Internet:**
Estás bem com o squall, mas quanto aos outros aconselhava-te a colocalos também com o nível 100 e com as suas ultimas armas. O melhor sitio para treinar são as ilhas: "the island closest to hell" e "the island closest to heaven", mas cuidado pois lá todos os monstros têm nível 100 e são bastante difíceis de derrotar. já agora também convém saber que lá existem vários draw points invisíveis. Os feitiços que podes encontrar em cada uma das ilhas são: ultima, flare, aura, triple, full-life, holy, meteor, quake e tornado.

**Resposta de António Paulo:**
Depende. Se estiveres no 3º CD não está nada mau. Mas se estiveres no 4º CD aconselho-te a aumentares o nível da Selphie, da Rinoa, do Irvine e Quistis, aí para o nível 90, pois a batalha final é muito exigente, e assim estás bem preparado e equipado.

## Super Consolas

### Qual a tua opinião?

**Com o recente lançamento da GameCube completou-se o tabuleiro, os dados estão lançados, e poderemos assistir a uma nova "guerra aberta" entre os maiores construtores de consolas de videojogos...**
**O nosso desafio recai exactamente nesta "guerra aberta", desafiamos cada um de vós a dizerem de vossa justiça, qual a melhor consola e porquê, na vossa perspectiva.**
**Nesta edição continuamos a dar voz a alguns leitores que não têm medo de mostrar as suas preferências. Mas, essas opiniões podem não ser as mesmas que nós, ou tu, temos.**
**Sabemos que a tua opinião é diferente, portanto desafiamos-te a "dares corda à esferográfica", ou ao teclado do computador, e envia-nos uma carta ou um e-mail com todos os teus argumentos sobre este assunto.**

**Se aceitas o desafio, envia a tua participação para:**

**E-Mail: superjogos@clubesuperjogos.com**

**Correio: Clube SuperJogos - Remessa Livre 19451**
**1992-960 LISBOA**

# A guerra entre as consolas... e o PC

**Opinião de Paulo Cangalhas**

Antes de mais parabéns a todo o pessoal da Super Jogos por esta excelente revista.
Sobre as consolas... eu nunca fui a favor delas por vários razões: sempre gostei de jogos de computador, desde o ZX ao AMIGA 500, até que deixei o Amiga e fui para o PC.
E, nem sei porque nunca dei por optar por consolas, mesmo ainda hoje... havendo consolas poderosas como a PS2 ou XBOX. Enfim, não deu e já não dá!
Em minha opinião as consolas saem mais caras que um PC, um PC além de dar para jogar também serve para fazer muitas outras coisas, textos, desenhos musica, etc...
As consolas apenas servem para jogar, embora nas mais recentes se possam ver filmes de DVD, mas com um contra a meu ver: para se conseguir ver DVD teremos de comprar o kit "dvd vídeo", que custa perto de 50 Euros (10 contos) e isto no caso da XBOX pois para a PS2 não sei.
Outra "limitação" é o facto dos jogos para as consolas serem mais caros do que os jogos para PC... Mas, do que conheço das consolas, se eu tivesse que optar por uma consola escolheria a PS2. Sei que a XBOX têm melhores gráficos, nova tecnologia e tudo o mais mas.... se Bill Gates fizer o mesmo na área dos videojogos que faz com a informática então será muito mau, podem crer...
Quanto à Nintendo, a GameCube trabalha com os MiniDVD de 1.5Gb e está limitada, não dá para ver DVD. Por isso, só resta a PS2, pois dá para jogar os jogos da anterior PS1, permite ver DVD e sai mais barata, há mais jogos e... já está a PS3 na forja, que continuando a mesma "política" desta vai ser compatível com os jogos dos anteriores modelos, por isso o que é SONY é bom...

# Socorro!

Aqui estão alguns apelos de socorro de colegas teus, que não obtiveram resposta, nem sequer via Internet. Como sabes, agora podes pedir-nos socorro que o teu apelo é de imediato colocado por e-mail aos membros do fórum de entreajuda da SuperJOGOS, e também on-line (www.clubesuperjogos.com), e ficas logo a conhecer as respostas. Depois os melhores apelos e respostas são publicados na revista, tal como todos os apelos que não obtenha resposta. Sabendo isto, quem é o herói que sabe responder a estes aflitos? As tuas respostas serão publicadas na próxima edição da SJ.

Tomb Raider 3: Todos os truques
Alguém sabe algum truque para ter todos os 59 segredos, no Tomb Raider 3 (PC), e será mesmo que só desta maneira é que se pode jogar o nível secreto? Se não há truques, alguém tem a solução só para encontrar todos os 59 segredos?
Ricardo Antunes

Tomb Raider: Nude Raider 3
Será que alguém sabe se já existe o Nude Raider 3?
Ricardo Antunes

Crash Team Racing
Tenho o jogo Crash Team Racing e tenho um Gameshark, gostava que alguém enviasse para a revista algumas dicas gameshark que resultem.
Diogo Silva

PocketStation
Gostava de saber de jogos PSX que suportam Pocket Station. Gostava de saber se a Pocket Station é compatível com os jogos PSX versão PAL.
Diogo Silva

Os cavaleiros de Artur
Antes de mais venho apresentar-vos os meus mais sinceros parabéns por esta vossa/nossa revista que muito tem ajudado montes de jogadores por esse país fora. Depois... venho pedir uma pequena ajuda: Comprei recentemente o jogo "Os cavaleiros de Artur".
Bem, o jogo é excelente, mas cheguei a uma parte que não consigo passar. A parte que não consigo passar é na Demanda 4 do cavaleiro celta, na zona onde temos de enfrentar o ogre. Alguém me pode ajudar?
Bruno Silva

Emulador Sega
Tenho o emulador massage da Sega Master System, para recordar os jogos que eu tinha, mas não consigo mexer naquilo. Por favor ajudem-me...
Ricardo Mata

Fifa 2001
Eu não consigo por os cheat codes no fifa 2001. Será que alguém me pode ensinar a fazer isso?
Micas

Dragon Force
Neste jogo, fiquei bloqueado jogando com o Wein. Estou na fase a seguir da luta contra um dos enviados de Marduk que raptou a Teiris, depois conquistei todos os castelos sendo o ultimo o de Goldark que prometeu voltar com uma força enorme para me derrotar, passaram-se muitas semanas e nada. Como eu preciso da Goldark para ir às shrines estou bloqueado...
Bruno Mendes

## Socorro?

Obtém entreajuda imediata, on-line!

Se tens acesso à Internet estás safo! Vai ao site da SuperJogos: **www.clubesuperjogos.com**

E regista-te no fórum de entreajuda. Agora, sempre que estejas aflito, manda uma mensagem de e-mail e aguarda... A tua mensagem será enviada a milhares de amigos e prepara-te para receber muitas soluções para o teu problema.

Tomb Raider: Chronicles
Estou no 1º nível, depois de pôr Mercury Stone na porta das gárgulas, já pus a 2ª chave na mesma porta, mas depois o jogo passa imediatamente para outro lado, onde não se tem acesso à porta. Já encontrei a 3ª chave mas não posso ir para a porta, tenho montes de portas que não sei como abrir, tenho uma dentro de água (uma antes da cabeça que me dá acesso a 3ª chave, uma no chão junto do sitio onde apanhei a 3ªchave, uma espécie de cofre que tem um sitio que penso que e para por uma roldana (que não consigo encontrar), uma porta que tem uma rosa de ouro (segredo). Ajudam-me?
Luis Santos

# GameCube: Veni, Vidi... Vici?

**Opinião de Sérgio Gonçalves**

"Veni, Vidi, Vici". Cheguei, Vi.... Venci? Se este último acontecerá ou não, só o tempo dirá. Estou obviamente a falar da chegada da Gamecube e dos resultados já divulgados. De acordo com estes, é caso para dizer que vendeu, e vende "que se farta". Aliás, das 500.000 inicialmente disponíveis para a Europa "voaram" logo cerca de 400.000, o que não é nada mau, pelo que a Nintendo já tinha preparada mais uma "fornada" de 500.000 GC. Algo que também será importante referir, será a idade média dos compradores desta nova consola, divulgada por certos estudos, a qual ronda os 23 anos. Parece que, pela primeira vez, "os mais crescidos" começam a prestar um pouco mais atenção a produtos da Nintendo. E isto porquê? Bem, para já, devido a uma boa escolha de títulos para a consola, alguns dos quais poder-se-á mesmo dizer que serão responsáveis pelas vendas da mesma. Falo, claro está, não só dos "Made in Nintendo", mas também de outras software-houses, como a Capcom. Sim, porque de acordo com o que já se tem podido ver acerca da série Resident Evil, o que já parecia ser famoso, parece estar agora em inícios de carreira. Isto porque finalmente a série poderá mostrar o que realmente vale, tanto a nível de som (fundamental em jogos deste tipo, pois sem a correcta atmosfera ambiental, metade do gozo perde-se) como dos gráficos. Outro aspecto responsável por este comportamento nas vendas será a excelente publicidade. Há já uma boa variedade de clips promocionais, os quais, na minha opinião, são dos melhores alguma vez feitos até agora. Acho excelente toda aquela ideia de se ver os personagens reais envolvidos nesse mundo gigantesco que é a realidade virtual e depois, no fim, a olharem com cara de bebé assustado para um "cubinho" tão pequeno. Mas é claro que também há algo que já não acho tão bom, como a frase "Life's a game". Talvez soe bem, mas é algo que poderá ser a origem de muitas discussões, especialmente após o que aconteceu recentemente em Erfurt na Alemanha. Mas, sobre isto, eu gostaria de escrever numa outra altura. Em continuação do que eu estava a dizer, a Nintendo parece finalmente "ter acordado". Não só a sua escolha de jogos se destina a um público mais vasto, mas parece também finalmente ter esquecido, deixado para trás mesmo, o cartucho. Já era tempo!!!

De facto, ainda é muito cedo para se saber qual a consola que irá ganhar a guerra, mas penso que isso se definirá nos próximos seis meses. Sim, porque se vai haver algum tempo em que as consolas realmente quererão mostrar o que valem, então será no Natal, e será aí que se verá qual a consola com os melhores resultados de vendas e qual a que terá os piores. Antes de me despedir, só uma nota, ou melhor, uma opinião pessoal: Apesar destes bons resultados, a Nintendo não deve pensar que tem o mercado garantido, ou em vias disso. Isto porque, na minha opinião, só agora é que a Xbox começa a mostrar um pouco daquilo que realmente tem. Refiro-me aos títulos anunciados na E3, sendo alguns deles exclusivos (algo que cada vez mais está em voga), e acreditem que alguns títulos nos fazem ficar ali, a olhar para as imagens, a indagar como é que as mesmas podem hoje em dia referir-se a jogos de consolas, algo que há uns anos atrás pareceria impensável! Despeço-me por hoje e, já agora, sabiam que o Final Fantasy X está a chegar? Ah Sim? Então o que é que ainda fazem aí colados aos sofás?!

## Opiniões Curiosas:

### A melhor Consola?

"(...) Para o Top Consolas, a melhor obviamente seria a XBox, mas como estamos interessados é em jogos e não em caixas com lindos hardwares, a melhor consola será sem dúvida a Play Station 2, pois bate de longe as outras em variedade e qualidade dos jogos, para além de ainda nem a terem explorado às suas capacidades máximas. O Final Fantasy X é um excelente exemplo de que a consola ainda tem muito para dar. Aproveitaram muito bem o Hardware e o resultado está lá, em todos os pormenores que muitos nem notam.

Do leitor "El DJ"

### Top dos jogos mais esperados

"Já que a SJ tem um TOP dos jogos do momento, porque não fazer um TOP dos jogos mais esperados pelo o pessoal, para qualquer plataforma de jogos?
Dando "um passo em frente", aqui vai o meu TOP de jogos mais esperados.

SimCity 4000 - PC
Warcraft 3 - PC
Max Payne 2 - PC
Neverwinter Nights - PC
Mario Sunshine - NCube

Dos leitores "TheGameRIPers"

# NOVIDADES

## Warcraft III

O muito esperado Warcraft III sai para o mercado português a 8 de Julho, portanto... olha lá para o calendário e provavelmente já o vais encontrar. Se tens DVD, será lançada uma versão Gold com 1 DVD que inclui os filmes do jogo...

## Neverwinter Nights

Finalmente, parece que é de vez. O Neverwinter Nights é anunciado como certo a 28 de Junho, portanto já aí deve estar. Urra!!!

## Play The World

A Infogrames está a desenvolver o Play The World, a esperada expansão para o Civilization III.

## Grand Theft Auto 3

A saga de Grand Theft Auto é já um sucesso na PS2, e agora são os utilizadores de PC's que aguardam com expectativa a sua vez, que a julgar pelas notícias (e screens) estará para breve...

## TransWorld Surf

O TransWorld Surf já corre na Xbox, e prepara-se para o fazer igualmente na PlayStation2, previsivelmente já este verão...

## Rainbow Six: Raven Shield

A sequela de Rainbow Six: Rogue Spear (lançado em 2000) será uma realidade, para PC e Xbox, já no próximo Outono. No site oficial de Raven Shield encontramos já muitas imagens e wallpapers:

http://www.raven-shield.com/

# Já nas bancas
## edição nº 70!